MAMY 9 LAT!

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

PREMIERA **SCRAPLAND PL**

STARTOPIA

KAAN PL

SPACECRAFT PL

4 PEŁNE WERSJE GIER

INDEX: 334561 NUMER 04/2005 (111) KWIECIEŃ 2005 CENA 19 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

KILKASET TIPSÓW ORAZ PONAD 100 STRON NA LUZIE!

tipsoMANIAK

RECENZJE

WORLD OF WARCRAFT
STAR WARS: KOTOR II
PLAYBOY THE MANSION
THE PUNISHER

ZAPOWIEDZI

CALL OF DUTY 2
MIDNIGHT CLUB III
THE GODFATHER
SUDEKI

DO WYGRANIA
9 ODTWARZACZY MP3

WORLD OF WARCRAFT

Prawdziwy Władca może być tylko jeden

THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Przedstawiamy nową odsłonę jednej z najpopularniejszych strategii wszech czasów!
Słynni Osadnicy powracają po raz piąty!
Poznaj nowych bohaterów i fabułę, która przeniesie cię w niespokojne czasy średniowiecza.
Wznieś warowne zamki, osiągnij ekonomiczną dominację i zdobądź pełnię władzy.
Los Królestwa spoczywa w twoich rękach!

Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe.
Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.

Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli!
Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.

Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.

5 MILIONÓW
EGZEMPLARZY Z SERII THE SETTLERS SPRZEDANYCH NA CAŁYM ŚWIECIE!

W sprzedaży od 11 marca!

www.thesettlers.com
settlers.cdprojekt.com

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software.

UBISOFT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

9 LAT MINĘŁO JAK JEDEN DZIEŃ...

I stało się - CDA ma 9 lat. Słów brak. Nie bardzo wiadomo, jak - by nie popaść w przesadę albo banał - po raz kolejny opisać to, że cieszymy się z kolejnych urodzin. To, jak dumni jesteśmy, że przez kolejne lata regularnie i bez „planowych" przerw, numerów łączonych i tym podobnych zabiegów tworzymy kolejne edycje naszego pisma. Pisma, które dzięki samym wynikom sprzedaży możemy oficjalnie nazywać „największym pismem dla graczy w Polsce". (Ale którego na szczęście nie możemy, co nas NAPRAWDĘ bardzo cieszy, nazwać „pismem kultowym".)

Niektórzy zarzucają nam zarozumiałość i chwalenie się ową „największością". Zgodzimy się - **tak, rzeczywiście jesteśmy z tego dumni**. Osiągnęliśmy ten wynik tylko i wyłącznie własną, wytężoną pracą przez kolejne lata istnienia. Obyło się bez pomocy dobrych wujków z walizkami kasy, protekcji, układów czy podstawiania nogi konkurencji. Nasza duma nie jest jednak „sztuką dla sztuki". Jesteśmy dumni z własnego pisma - i owszem. **Ale przede wszystkim jesteśmy dumni... z Was!** Z czytelników, którzy wiernie i przez lata są z nami i wydają na nas sporą część kieszonkowego.

To dzięki Wam i dla Was ciągle jesteśmy. I mamy nadzieję, że dzięki Wam będziemy i to przez co najmniej następne 9 lat. (Bez obaw, to plan minimum.) :) Wyrazem naszej wdzięczności jest ten urodzinowy numer CDA, w którym chcieliśmy Wam dać wszystko, na co nas stać - a nawet ciut więcej. Czy nam się udało? Na to pytanie odpowiecie sami po jego lekturze. Pozwólcie jednak, że wcześniej zrobimy szybką przebieżkę po jego zawartości.

Tradycyjnie nad numerem urodzinowo-kwietniowym ciąży klątwa głosząca, że *„nigdy nie uda się wam zrealizować wszystkiego, co zaplanowaliście na ten numer. I wypadnie to, czego byliście najbardziej pewni"*. Tak też stało się w tym przypadku. Nie wszystko z tego, co wymarzyliśmy sobie w numerze urodzinowym, zobaczycie. Nie powiem konkretnie, co i jak, bo szkoda robić Wam apetyt... A poza tym jest jeszcze druga strona owej klątwy, która mówi *„ale za to wszystko to, co miało w nim być, uda się w końcu zrealizować"*. Zatem dzięki temu możecie oczekiwać, że w kolejnych CDA zobaczycie parę NADER ciekawych rzeczy.

Nie oznacza to jednak, że numer urodzinowy wypadł mało okazałe. Ależ skąd! Bo zobaczcie: po pierwsze, **Tipsomaniak**. 100 stron tipsów... i drugie 100 stron Na Luzie. (Co powinno ucieszyć tych, którzy narzekali, że ów dział jest w CDA za mały.) Z tych 100 stron część to najlepsze - znane z wcześniejszych wydań - teksty, wśród których jest i słynny „Majstersztyx", i parę innych odjechanych opowiastek. Jest też sporo zupełnie nowych, niepublikowanych dotąd w CDA rzeczy. Miejmy nadzieję, że równie dobrych jak owe klasyki. Powinniście się przy czytaniu nieźle bawić...

A w samym piśmie? Zacznijmy od obszernej zapowiedzi **Call of Duty 2**. Dystrybutor twierdzi, że jesteśmy drugim pismem na świecie (po PC Gamerze bodaj), które dostało owe unikatowe grafiki i informacje. Do tego The Godfather, czyli gra na motywach słynnej książki i filmu. To ona powinna odesłać do lamusa grę tak słynną jak Mafia. A tu jeszcze Midnight Club 3, jeszcze beta-test Twierdzy 2, jeszcze temat numeru - Boiling Point, czyli cRPG/FPS - niespodzianka na miarę Far Cry'a (przynajmniej jeśli idzie o swobodę, jaką będzie miał gracz). Sporo - a przecież jak dotąd nie przeszliśmy do recenzji...

Tu perełek nie brak. Jest Playboy (zapewniamy, że recenzję czyta się miło - ale jeszcze milej ogląda). Jest The Punisher, przy którym Manhunt i Postal jawią się tak łagodnie jak Żwirek i Muchomorek czy Bolek i Lolek przy krwistym horrorze. Jest obszerna (5 stron!) recenzja najnowszego RPG-a osadzonego w świecie Star Wars. Jest też megarecenzja (6 stron!) World of Warcraft - gry, która niemal sparaliżowała pracę redakcji. Większość ekipy - tak redaktorów, jak i DTP-owców - dostała (by użyć delikatnego słowa, choć na usta ciśnie się dużo mocniejsze) „hopla" na tym punkcie - i większość czasu spędzała w świecie orków, elfów i herosów. Dopiero groźba odłączenia Internetu zdołała (na czas jakiś...) wyrwać ich z transu i skłonić do pracy nad CDA.

Tradycją kwietniowego CDA jest kącik, w którym pokazujemy redakcję „od kuchni". Tym razem potraktowaliśmy temat dosłownie: faktycznie będzie i o redakcyjnej kuchni. Wybraliśmy się też z kamerą i aparatem do drukarni i tłoczni CD, by pokazać Wam, jak wygląda praca nad CDA w momencie, w którym redakcja po miesiącu pracy wysyła teksty w świat. Żeby jeszcze bardziej nawiązać do tradycji, namówiliśmy Mr Jediego, by - jak za dawnych czasów - wraz ze Smugglerem skomentował listy w tym AR. To chyba wystarczy?

...Mówicie, że nie? No to zajrzyjmy na CD. Znajdziecie tam **interaktywną podróż po redakcji (i redaktorach)** tudzież parę ciekawych filmików - czyli to, czego się od nas domagaliście od kilku lat. (Tamże zeskanowany numer drugiego w historii CDA [*06/96*], a w Gamewalkerze wracamy do urodzinowej edycji magazynu z roku... 1997.)

A pełne wersje? Na pewno zaskoczy Was **Scrapland**, do tego w polskiej wersji. Oczekiwaliście, że pojawi się w Nowej Grze? No to PRIMA APRILIS! Daliście się nabrać!!! Spolszczona wersja gry z najwyższej (albo choć z bardzo wysokiej) półki jako premiera w CDA? Jak widać, można! Do tego znakomita, bo niekonwencjonalna Startopia i całkiem sympatyczna 'siekanina' (znów po polsku). Na deser kilka naprawdę odjechanych dem (w wersji DVD - były za duże, by zmieścić je na CD). A byłoby jeszcze lepiej, gdyby nie wspomniana klątwa...

Mamy nadzieję, że taki urodzinowy numer CDA zadowoli większość z Was.

I jeszcze jeden paradoks. Ten CDA oznaczony jest numerem **111**. Ciekawe, czy kiedykolwiek dotąd ucieszyło Was otrzymanie **trzech jedynek w jeden dzień**? Czego Wam zresztą nie życzymy. Życzymy natomiast...

Miłej lektury!

Jerzy Poprawa

PS Zauważyliście już, że wersja z CD kosztuje ciut więcej... Ale to tylko jednorazowo - w końcu 4 CD i książeczka... Inaczej się nie dało.

PPS I finalna refleksja: jak się pomyśli o tym, że dziś mogą nas już czytać (czytać!!!) dzieci tych, którzy będąc jeszcze nastolatkami kupowali pierwsze CDA i z wypiekami oglądali wypasione gry, takie jak Quake czy DN3D... Człowiek tylko kręci głową w niemym zdumieniu...

Do wygrania!

35. egz. gry Settlers V + mousepady + kalendarze - str. 030 ▪ 5 zestawów: gra Star Wars: Knights of The Old Republic, książka i komiks z serii ▪ Star Wars - str. 088 ▪ 10 x Cyborg Evo Wireless - Tipsomaniak ▪ 10 gier Constantine - str. 027 ▪ 5 x symulatorów lotniczych Saitek X52 - str. 118 ▪ Gry Chronicles of Riddick - str. 109 ▪ 9 odtwarzaczy MP3 - str. 049

SPRAWDŹ, CZY WYGRAŁEŚ – lista laureatów konkursów na stronie 056!

Kolejny numer CDA w sprzedaży już od 12 kwietnia.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 04/2005 (111)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Malusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych: Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

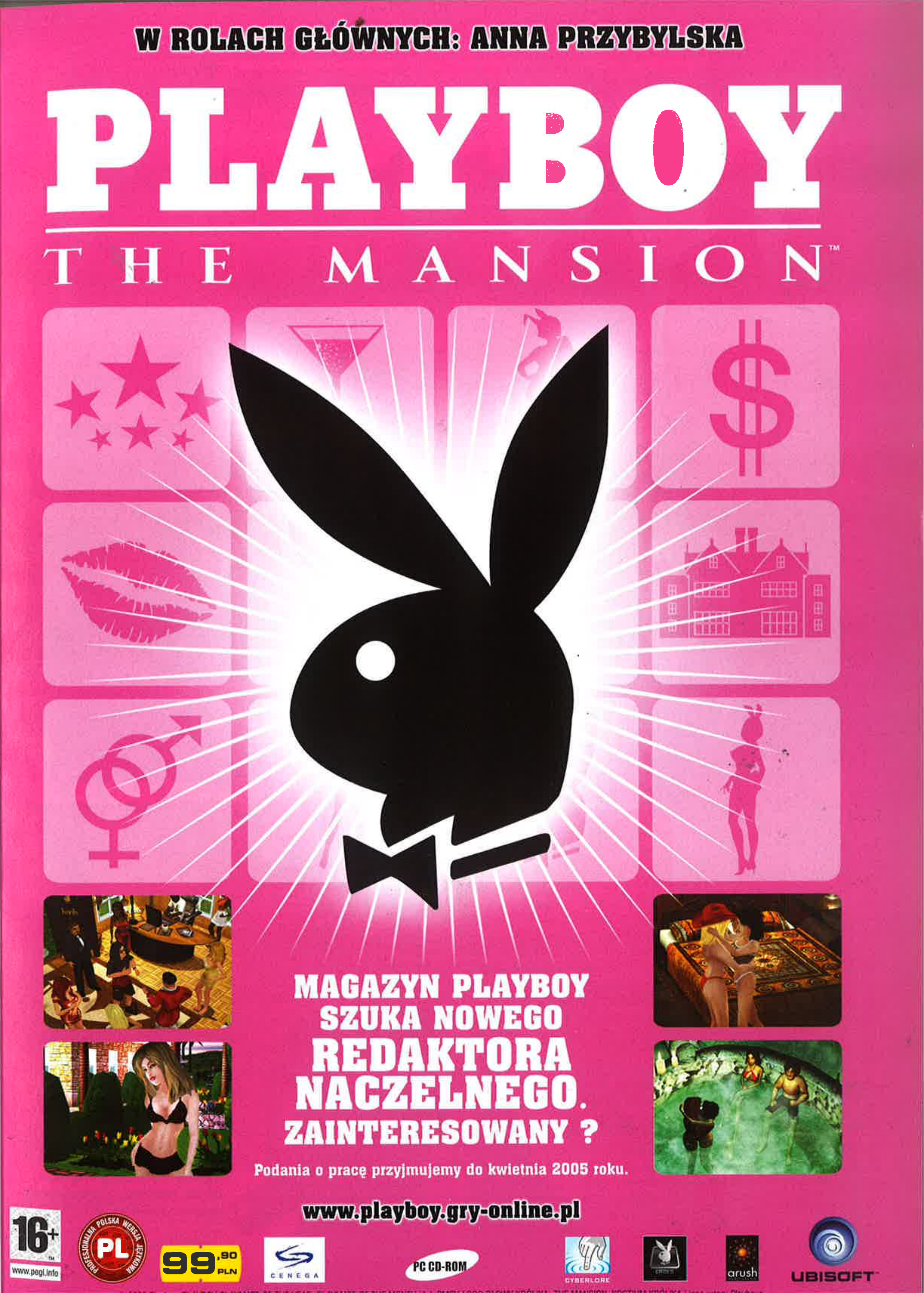
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.


W ROLACH GŁÓWNYCH: ANNA PRZYBYLSKA
PLAYBOY
THE MANSION™
MAGAZYN PLAYBOY
SZUKA NOWEGO
REDAKTORA
NACZELNEGO.
ZAINTERESOWANY ?
Podania o pracę przyjmujemy do kwietnia 2005 roku.
www.playboy.gry-online.pl
16+
www.pegi.info
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
99,90 PLN
CENEGA
PC CD-ROM
CYBERLORE
arush
UBISOFT

World of Warcraft - s. 058

Slogan "ta gra uzależnia" nie jest wymysłem speców od marketingu. Doświadczyliśmy tego na własnej skórze - naprawdę trudno było (niektórym) oderwać się od grania i wrócić do składania czy pisania tekstów. Żaden MMORPG tak na nas wcześniej nie zadziałał... Zresztą ocena 10/10 jest chyba wymowna?

HITY NUMERU

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop.............................. 014
Gamewalker............................. 050

ZAPOWIEDZI
The Godfather 022
25 to life 026
Sudeki 028
Midnight Club III 032
Call of Duty 2........................... 036

TEMATY NUMERU
Boiling Point: Road to Hell......... 040

ZA PIĘĆ DWUNASTA
Twierdza 2/Stronghold 2 046

RECENZJE
World of Warcraft 058
Sentinel: Descendants in time.... 064
Chaos League 066
Playboy: The Mansion 068
Liga Polska Manager 2005......... 072
The Punisher 074
Future Tactics............................ 078
Sponge Bob 082
Star Wars: KotOR II 084
Zoo Empire 089
Everquest II................................ 090
Psi-Ops 094
Sims 2: Na Studiach................... 098
Rajd na Berlin 100
Zoo Tycoon PL........................... 101
Myst IV PL 101

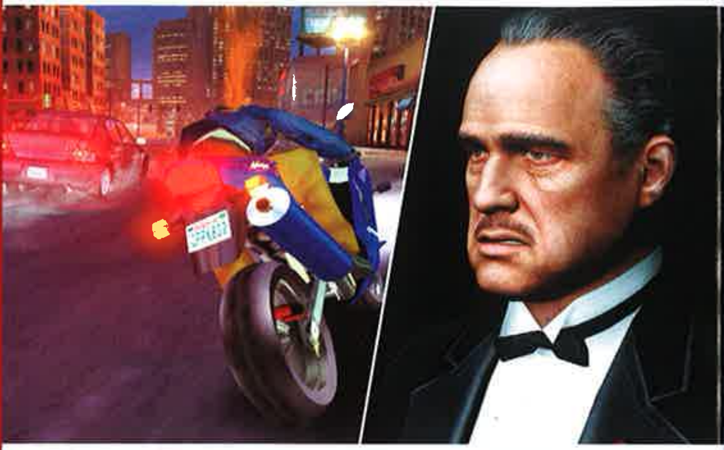
NIE TYLKO GRAMY
Nie daj się nabrać 124

HARDWARE
Ectaco Partner X8..................... 131
Emperor 2 vs. Wiwa 134
Epson C66 Photo Edition........... 136
Karty ATI (Gigabyte i Sapphire) ..128
Kodak EasyShare LC755............ 132
Logitech Premium
Stereo Headset 137
Manhattan Lighted
Keyboard Multimedia................ 133
Manta Supercharger 138
Newsy 126
Nokia 7610................................ 137
Zling SD + FM 256 i Zling U2
+ FM USB 128 130

INNE
Action Redaction 142
Freeware 105
Gry wiecznie żywe:
American Mcgee's Alice 102
Kaszanka Zone: DEactivation 106
Kącik Mobilnego Gracza 122
Na Luzie 112
O grach inaczej.......................... 108
Prenumerata.............................. 140
Redakcja od kuchni 116
Tipsy 146
Unplugged: Warcraft tBG......... 104

Zapowiedzi - s. 22

Dziś polecamy „jak leci" cały ów dział. Same siekierzaste gry, m.in. jeden mocny „ekskluziw" (Call of Duty 2), sporo o The Godfather... Naprawdę warto tam zajrzeć!



Playboy: The Mansion - s. 068

Gra o takim tytule na pewno zwraca na siebie uwagę - szczególnie tych nie do końca dorosłych graczy. Czy słusznie? Poniekąd tak, bo czasami jest tam, hm... *gorąco*. No i jest na co popatrzeć, rzecz jasna. Z drugiej strony - to po prostu coś w rodzaju The Sims dla dorosłych, a zrobione tak, by ci młodsi nie poczuli się zgorszeni.

INDEKS GIER

25 to life................................... 026
American Mcgee's Alice 102
Boiling Point: Road to Hell......... 040
Call of Duty 2............................ 036
Chaos League 066
DEactivation 106
Everquest II................................ 090
Future Tactics............................ 078
Liga Polska Manager 2005......... 072
Midnight Club III 032
Myst IV PL 101
Playboy: The Mansion 068
Psi-Ops 094
Rajd na Berlin 100
Sentinel: Descendants in time.... 064
Sims 2: Na Studiach................... 098
Sponge Bob 082
Star Wars: KotOR II 084
Sudeki 028
The Godfather 022
The Punisher 074
Twierdza 2/Stronghold 2 046
Warcraft tBG 104
World of Warcraft 058
Zoo Empire 089
Zoo Tycoon PL........................... 101

Star Wars: KotOR II - s. 084

Ten sam engine, ale dużo lepsza, "gęściejsza" i mroczniejsza fabuła. No i fascynujący świat Gwiezdnych Wojen. Jeśli lubisz Star Wars, znasz dobrze angielski i wyżej nad grafikę stawiasz klimat i zaskakujące zwroty fabuły, będziesz zafascynowany.

THE
EMPEROR
STRIKES BACK
Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt.
Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!
MPEG4 & XviD & DVD
DVD-007 Emperor 2
Czyta polskie napisy
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!
Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
Możliwość uaktualnienia oprogramowania
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
Wszystkie menu i OSD po polsku
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
Opcja przyspieszania i zwalniania
Wbudowany dekoder AC-3
Systemy PAL i NTSC
DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture CD

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 20.02.2005.
- WSZYSTKIE DEMA, PROGRAMY ITD. ZOSTAŁY PRZETESTOWANE - INSTALUJĄ SIĘ Z WW. MENU I URUCHAMIAJĄ SIĘ NA URZĄDZENIU SPEŁNIAJĄCYM WYMAGANIA SPRZĘTOWE DANEGO PROGRAMU/DEMA.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE [ikona] OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

MASZ PROBLEMY Z MENU CD/DVD?
JEŚLI MASZ PROBLEMY Z NASZĄ WYBIERAŁKĄ (JAKIEŚ KOMUNIKATY O BŁĘDACH) - KLIKNIJ ENTER, POWINNO POMÓC. A JAK NIE? NA CD/DVD ZNAJDZIESZ TEŻ COŚ, CO NAZYWA SIĘ WYBIERAŁKA AWARYJNA. NIE WYGLĄDA PIĘKNIE, ALE POZWALA URUCHOMIĆ PROGRAMY ZAWARTE NA PŁYTKACH. A MY JUŻ PRACUJEMY NAD NOWĄ, LEPSZĄ JEJ WERSJĄ...

W SKRÓCIE

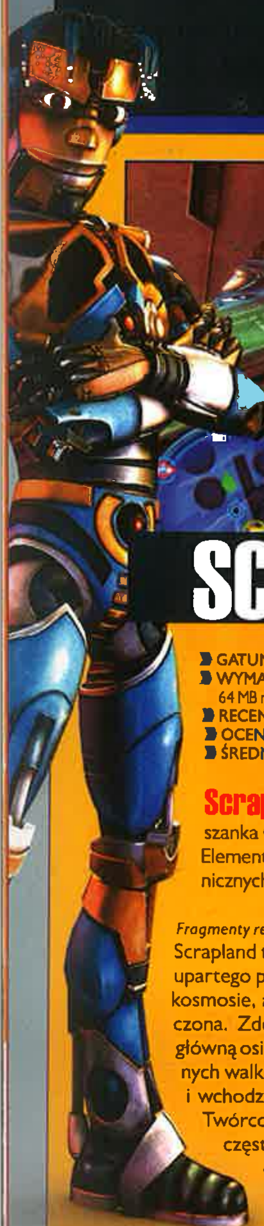
DEMA
- Cellblock Squadrons DVD CD
- Darwinia DVD CD
- Inago Rage DVD
- Kajko i Kokosz: Szkoła latania DVD
- Sentinel: Descendants in Time DVD
- Ski Resort Extreme DVD
- Splinter Cell – Chaos Theory DVD
- Star Wars: Republic Commando DVD

PATCHE
- Call of Duty: UO 1.51b DVD
- Codename Panzers 1.10 DVD
- Far Cry 1.1.31 DVD
- LotR: BFME 101 PL DVD
- Post Mortem P IV patch DVD CD
- SW: KotOR 2 2.01420 DVD
- UEFA 2005 demo unlocker DVD
- Startopia DVD CD

TRAILERY TYLKO DVD
- 25 to life
- Area 51
- Act of War

- Boiling Point
- Cold Fear
- Daemonica
- Dragon Shard
- Earth 2160
- Empire Earth 2
- FEAR
- Godfather
- Midnight Club 3
- NARC
- RPM Tuning
- Star Wolves
- Stronghold 2
- SWAT 4
- Worms Mayhem

UŻYTKI TYLKO DVD
- DosBox
- MCS System Optimizer
- MCS Firewall 5
- MCS Firewall 4 [pełna wersja!]
- MCS Trojan Remover
- Spamihilator
- StyleXP



SCRAPLAND PL

- GATUNEK: akcja/przygoda
- WYMAGANIA: Win 2000/XP, procesor PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
- RECENZJA W CDA: 03/2005
- OCENA: 7+
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 7+

Scrapland wygląda jak podana z dużym poczuciem humoru mieszanka Gwiezdnych Wojen (roboty) oraz Łowcy androidów i Piątego Elementu (świat). Poza tym gra pełna jest dowcipów, anegdotek, ironicznych scenek itd. Spod ręki twórcy kultowej Alicji. I po polsku.

Fragmenty recenzji Huta

Scrapland to gra łącząca elementy przygodówki i akcji, którą można na upartego porównać do serii Grand Theft Auto – z tym, że dzieje się w kosmosie, a swoboda gracza, choć spora, jest jednak bardziej ograniczona. Zdecydowaną większość gry wypełniają zadania związane z główną osią fabuły. Zadania te sprowadzają się najczęściej do powietrznych walk z latającymi wehikułami lub też wcielania się w inne roboty i wchodzenie pod tą przykrywką do miejsc inaczej niedostępnych. Twórcom gry zabrakło trochę pomysłów na zróżnicowanie misji, często więc wykonuje się różne wariacje tych samych czynności, ogólnie jednak nie jest to poważna wada gry.

Scrapland zyskuje dzięki fenomenalnej oprawie graficznej, wyróżniającej się charakterystycznym, bardzo eklektycznym stylem. Mówiąc inaczej, Scrapland wygląda jak podana z dużym poczuciem humoru mieszanka „Gwiezdnych Wojen" (roboty) oraz „Łowcy androidów" i „Piątego Elementu" (świat). Poza tym gra pełna jest dowcipów, anegdotek, ironicznych scenek – a to coś, czego w ostatnich PC-towych produkcjach bardzo brakuje. To właśnie ten klimat powoduje, że na tę produkcję warto zwrócić uwagę – nie jest pozbawiona drobnych wad, ale naprawdę bawi!!!

STARTOPIA

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: sim
- SPRZĘT: PII 300 MHz, 32 MB RAM, karta grafiki 16 MB
- OCENA W CDA: 9+
- RECENZJA W CDA 10/2001
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 8+

Fragmenty recenzji Ghosta

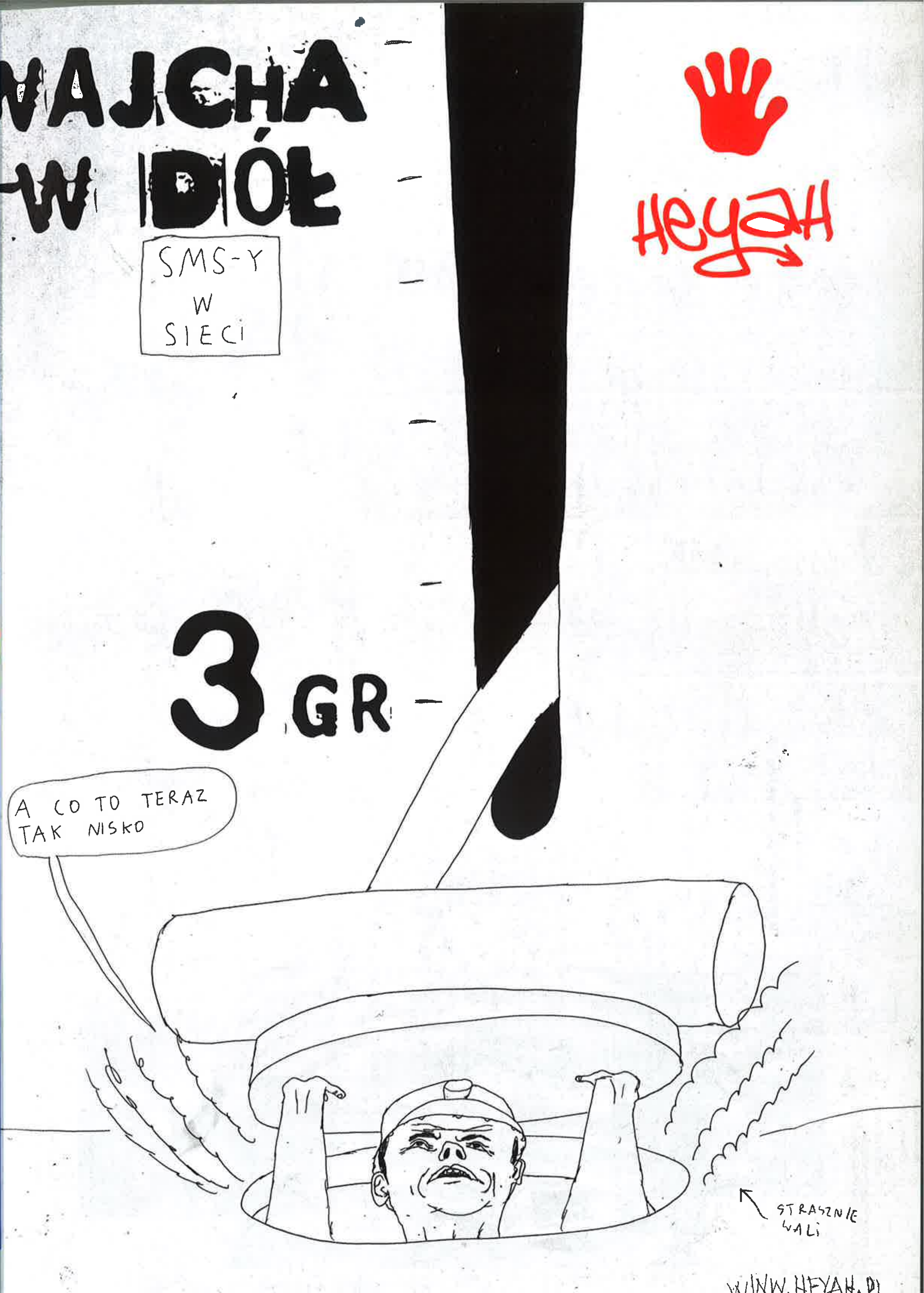
Weź najlepsze elementy gier z serii Theme, Sim oraz Dungeon Keeper (plus kilka twoich własnych nowych pomysłów) i zapakuj to w - atakujący świetnym obrazem twoje nerwy oczne - silnik 3D. Dodaj szczyptę komediowego uroku z powieści Douglasa Adamsa „Autostopem przez galaktykę" oraz filmu Mela Brooksa „Kosmiczne jaja". Następnie zapakuj to wszystko razem i wystrzel w próżnię w habitacie (nie mylić z habitem!) wyglądającym jak pączek (oczywiście amerykański, czyli kółko z dziurką), z trzema poziomami pokładów oraz dziewięcioma bardzo humorzastymi rasami obcych. Do tego dodaj uwielbiającego zabawę, notorycznego łapacza kłopotów (czyli ciebie), który projektuje i buduje różnego typu udogodnienia, najmuje i zwalnia personel, handluje, bada, produkuje lub walczy. A wszystko to po to, aby utrzymać pod kontrolą wszystkie 16 sekcji obracającej się nieruchomości. I tak właśnie otrzymaliśmy przepis na stworzenie Startopii.

Choć wygląda to na mieszankę stworzoną w sposób gorączkowy i chaotyczny, jest to jedna z lepszych zabaw w Pana i Stwórcę. Zadania w Startopii nigdy nie stają się nudne. Będziemy mieli przed sobą szereg różnorodnych wyzwań. Każde następne pozwoli nam zapoznać się z kolejną rasą, nowymi strukturami i nowymi pokładami. Jakość modeli 3D w Startopii jest wspaniała. Możemy to zobaczyć, obserwując wykreowany przez nas świat oczami jednego z jego mieszkańców.

Dużo humoru, dużo sim-ulacji, dużo ekonomii, dużo dobrej zabawy. I tylko misji za mało. Szczękoopad i uchachanie gwarantowane!

POLSKA INSTRUKCJA W BONUSACH NA CD/DVD! TAMŻE PATCHE.

Uwaga dla posiadaczy wersji DVD: po zakończeniu instalacji - gdy pojawi się komunikat o włożeniu CD#1 - naciśnij Enter.


WAJCHA W DÓŁ
SMS-Y W SIECI
HEYAH
3 GR
A CO TO TERAZ TAK NISKO
STRASZNIE WALI
WWW.HEYAH.PL

DVD CD

PEŁNA WERSJA

KAAN: BARBARIAN'S BLADE PL

- GATUNEK: akcja
- WYMAGANIA: P600, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
- RECENZJA W CDA: 08/2003
- OCENA: 6
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: brak danych (dziwne, ale prawdziwe!)

Dość ryzykowne, ale IMO zakończone sukcesem połączenie gry TPP (walki na miecze) z elementami, które są, hm, mangowe. Dodajmy jednak, że Eld, który ma na mangę straszne uczulenie, przeszedł przez tę grę bez specjalnych narzekań. ;) Po polsku.

Fragmenty recenzji Elda

Bohaterem tej nawalanki w TPP jest niejaki Kaan. Facet ów staje się bohaterem, gdy miasto Asaquan zostaje zaatakowane przez wojska Tothum Siptet. Królowa Xithanna prosi o pomoc właśnie Kaana i tak rozpoczyna się nasza misja. Trudno tak naprawdę powiedzieć, gdzie jest ten tajemniczy Asaquan. Bohater ma wielkie gały i mangowe rysy twarzy oraz taką fryzurę, choć ubiór (a raczej brak takowego) i muskulaturę Arnolda 'Conana' Szwarzenegera. Przeciwnicy są najwyraźniej wypadkową samurajów i średniowiecznych rycerzy, a architektura też jednoznacznie nie opowiada się za średniowieczem i Japonią. (...)

Do czynienia mamy z typową trójwymiarową nawalanką w 3D. Kaan po prostu łazi, pokonuje kolejnych przeciwników, zbiera przeróżne przedmioty... W tej kwestii nic nowatorskiego nie ma. Ot, radosna naparzanka z kilkoma fajnymi combosami i atakami specjalnymi, paroma interesującymi narzędziami zbrodni i sporą liczbą mięsa armatniego. Ach, zapomniałbym o bossach, którzy oczywiście również występują tu co jakiś czas.

Arsenał Kaana to różne typy broni białej - jest i olbrzymi miecz, jest także topór oraz coś, co chyba możemy nazwać młotem. Do osłony przed ciosami służą natomiast tarcza oraz zbroja. Wizualnie Kaan wygląda całkiem nieźle (...)

Od redakcji: recenzję robił Eld, który nienawidzi mangi, co zresztą w jakiś sposób wpłynęło na jego ocenę. Więc jeśli macie do mangi (i okolic) stosunek mniej krytyczny, śmiało dodajcie z 1 pkt.

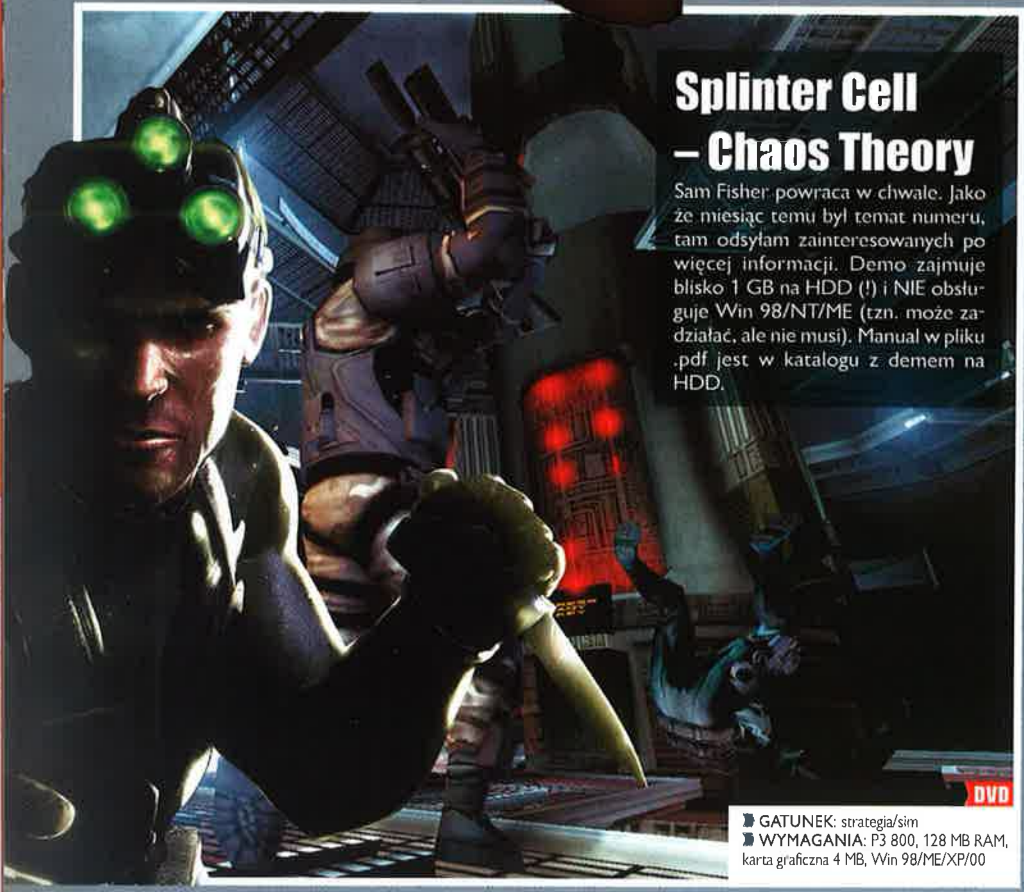
PEŁNA WERSJA

DVD CD

SPACECRAFT PL

- GATUNEK: zręcznościowa 3D
- WYMAGANIA: Win 98/ME/2000/XP, P2 600, 32 MB RAM, karta grafiki 32 MB

Polska gra i do tego w pełnej wersji. Fajnie się gra w multiplayu. A sama gra - no cóż, taka niezła trzaskanina (jak na freeware'ową gierkę). Trudno to opisać - po prostu patrzcie na screen(y). 50 MB na HDD.



Splinter Cell – Chaos Theory

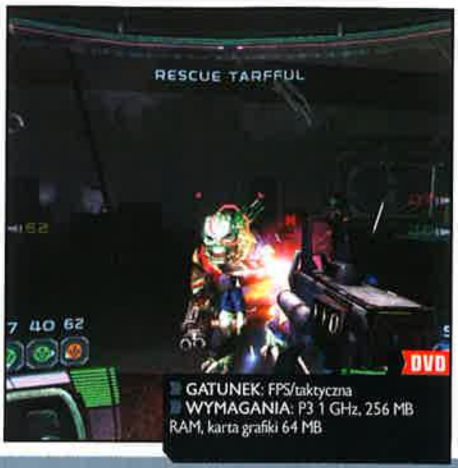
Sam Fisher powraca w chwale. Jako że miesiąc temu był temat numeru, tam odsyłam zainteresowanych po więcej informacji. Demo zajmuje blisko 1 GB na HDD (!) i NIE obsługuje Win 98/NT/ME (tzn. może zadziałać, ale nie musi). Manual w pliku .pdf jest w katalogu z demem na HDD.

DVD

- GATUNEK: strategia/sim
- WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, karta graficzna 4 MB, Win 98/ME/XP/00

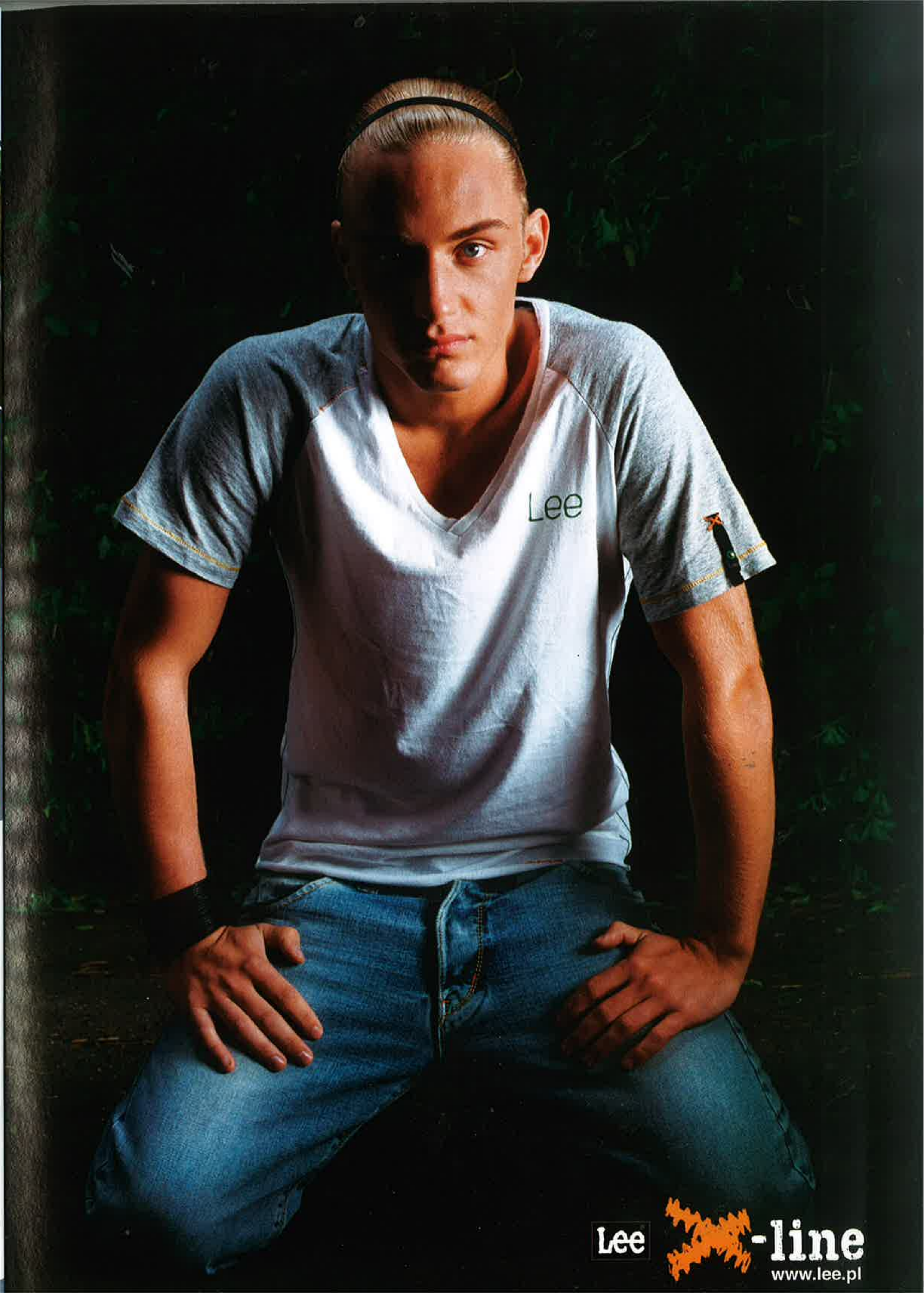
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Czyli coś jako Halo czy Call of Duty, ale w realiach SW - współdziałający ze sobą oddział, nigdy nie walczysz samotnie. W praktyce - niezły shooter, w którym trzeba też myśleć. No i ten świat... 641 MB na HDD, tylko jedna misja. Radzę poczytać readme, jest sporo o sterowaniu i taktyce.



DVD

- GATUNEK: FPS/taktyczna
- WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB


Lee
Lee
-line
www.lee.pl

Kajko i Kokosz: Szkoła latania

Na motywach kultowego (dla wielu) polskiego komiksu. Może ciut zbyt plastikowa grafika - ale grać się da i to bez przymusu ze strony Naczelnego, więc czemu nie? Jedna misja, ok. 170 MB na HDD.

MCS Studios obniża ceny programu „MCS Firewall 5" z 29 zł do 20 zł. Promocja jest przeznaczona jedynie dla czytelników magazynu CD-Action. Program można zamówić na stronie: http://www.mcsstudios.com/pl/promocja.htm. Kod, jaki należy wpisać w zamówieniu, to X34SDF58T.

DVD | CD

- GATUNEK: zręcznościówka/TPP
- WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP

DVD | CD

Darwinia

- GATUNEK: zręcznościowo-taktyczna (?)
- WYMAGANIA: P2 800, 128/256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/00/ME/XP

To NAPRAWDĘ dziwna gra, świadomie nawiązująca do 8-bitowego stylu grafiki, "oldskula" i filmu „Tron". (Zapowiedź w xx CDA.) I wbrew pozorom to nie jest łupanina, tu trzeba zdrowo kombinować. Jeśli nie boisz się wyzwań - spróbuj zmierzyć się z tą grą. 11 MB na HDD. Aha - klawisz [H] wywołuje help. Przyda ci się...

Ski Resort Extreme

DVD

- GATUNEK: ekonomiczna/sim
- WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, 32 MB RAM, Win 98SE/ME/XP/00

Czyli zarządzanie kurortem w górach: budujesz, inwestujesz, kosisz kasę, strzyżesz owieczk... znaczy turystów. Nie za trudne, całkiem przyzwoita grafika, 200 MB na HDD.

Cellblock Squadrons

Symulator kosmicznego myśliwca. Grafika nie imponuje, za to ciekawy jest pomysł - pilotami nie są dzielni kadeci itd., tylko... kryminaliści, którzy w ten sposób spłacają dług wobec społeczeństwa (dosłownie!). 20 MB na HDD, 3 coraz trudniejsze misje, manual w demie. Uważam, że warto...

DVD | CD

- GATUNEK: symulator
- WYMAGANIA: P3 1 GHz, 128 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/ME/XP/00

Sentinel Descendants in Time

Polska przygodówka. A dokładnej to tworzona przez Polaków, bo po angielsku. Recenzja w tym numerze CDA.

DVD

- GATUNEK: przygodowa
- WYMAGANIA: P3 1 GHz, 128 MB (256 dla XP), karta grafiki 64 MB, Win98SE/ME/00/XP

DVD

Inago Rage

- GATUNEK: arcade
- WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, karta grafiki GF2 lub wyżej, Win 00/XP

Trochę dziwna gra, połączenie zręcznościówki z FPS-em. Trudno to zdefiniować. Po prostu zagrajcie, to się sami przekonacie. Uważam, że warto. 100 MB na HDD.

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

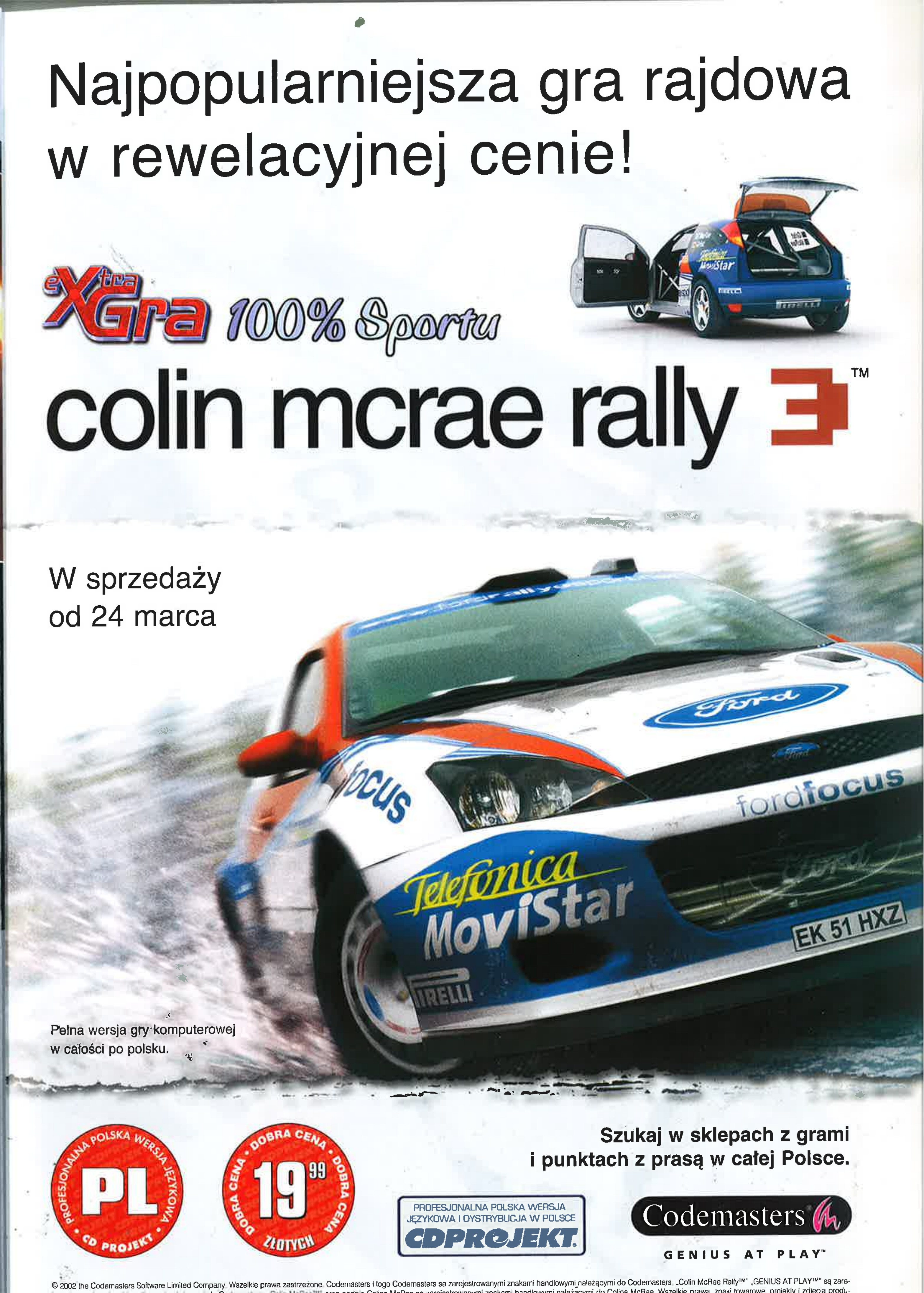
Animaniacy!!!

Już 11 marca na rynek trafi nowy magazyn, poświęcony mandze, anime i japońskiej popkulturze. „Anime+" będzie koncentrować się na recenzjach i analizach filmów i komiksów, których tematyka skierowana jest dla starszej widowni.

Na 92 stronach nowego pisma oprócz recenzji japońskich komiksów i animacji znajdą się działy poświęcone kinematografii japońskiej i azjatyckiej, rubryka traktująca o mangach nieco bardziej swawolnych, dwa plakaty, sekcja muzyczna (J-music, opisy OST oraz klub gier muzycznych), ćwiczenia z japońskiego, publicystyka, opowieści z Japonii, dział poświęcony gadżetom i jeszcze kilka niespodzianek - w tym 32 strony kultowego koreańskiego komiksu „Priest".

W pierwszym numerze można przeczytać o „Gunslinger Girl", nowej serii, która wkrótce wyjdzie na DVD w Polsce. Blok tekstów poświęcono produkcjom popularnego studia GONZO - „Last Exile", „Gantz" i animowanemu wcieleniu kultowego filmu Akiry Kurosawy, „Samurai 7". Dział japońskiego komiksu to między innymi omówienia cyberpunkowej mangi Ghost In The Shell 1.5", współtworzonej przez Courtney Love "Princess Ai" i przegląd nowości na polskim rynku. Znajdziecie tu także recenzje płyt i książek oraz bezlitosnych „siedmiu samurajów" - recenzentów, dla których żadne anime nie jest świętością!

„Anime+" jest kwartalnikiem, a jego cena wynosi 8,90 zł.


Najpopularniejsza gra rajdowa
w rewelacyjnej cenie!
eXtra Gra 100% Sportu
colin mcrae rally 3™
W sprzedaży
od 24 marca
Pełna wersja gry komputerowej
w całości po polsku.
Szukaj w sklepach z grami
i punktach z prasą w całej Polsce.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
19 99
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters sa zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae Rally™" „GENIUS AT PLAY™" są zare-

- 6GUN
- FEAR & RESPECT
- SETTLERS V: KRÓLESTWO...
- SILENT STORM
- SINGLES 2
- SUFFERING 2, THE
- WOLFSCHANZE 1944

KWIECIEŃ 2005

Tytuł Gry 2004 Roku idzie do...

W plebiscycie czytelników na najlepszą grę 2004 roku najwięcej głosów otrzymała gra Half-Life 2. Niedaleko za nią uplasował się Far Cry, trzecie miejsce zaś zdobył NFS Underground 2. Dziękujemy za udział w zabawie - listę zwycięzców konkursu ogłosimy w przyszłym numerze.

www.cdaction.pl

Silent Storm wreszcie w Polsce!

Jak informuje CD-Projekt, wreszcie udało się usunąć wszelkie przeszkody na drodze Silent Stormu, co oznacza, że już wkrótce stanie się on dostępny także w Polsce! Co więcej, wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że ukaże się on w jednej z tanich serii CD-Projektu!

www.cdprojekt.info

Wolfschanze 1944

Rodzimi twórcy nie ustają w staraniach, by zadziwić świat swym kunsztem. Kolejnymi, którym marzy się powtórzenie sukcesu Painkillera, jest Studio Calaris i jego Wolfschanze 1944. Jest to first lub third person shooter osadzony - jak łatwo się domyślić po tytule - w realiach drugiej wojny światowej. Ważną rolę w nim odgrywać ma spisek Stauffenberga, a także wymieniony już w tytule Wilczy Szaniec.

Do twórców Wolfschanze 1944 postaramy się dotrzeć bezpośrednio. Już wkrótce więc więcej szczegółów na temat tego potencjalnego pogromcy Medal of Honor: Allied Assault i Call of Duty.

www.wolfschanze-game.com

Fear & Respect - screenshoty

Midway najwyraźniej zdeterminowane, by podbić także rynek PC, zaprezentowało pierwsze screenshoty z Fear & Respect, kolejnej third-person action w stylu Grand Theft Auto III i kolejnych gier serii. Głównym, jak się zdaje, atutem gry jest współpraca samego Snoopa Doggy Doga, który ogrywać będzie główną rolę - 22-letniego Afroamerykanina imieniem Goldi. Innym fakt, że scenariusz gry napisany został przez reżysera Chłopaków z sąsiedztwa Johna Singletona! Więcej o Fear & Respect, dziele Edge of Reality, już wkrótce.

www.midway.com

SHORTY

The Suffering (2): Ties That Bind

Duet Surreal Software-Midway potwierdził pogłoski, jakoby **sequel The Suffering miał ostatecznie trafić także na PC!** Tych z was, który rozmijali się dotąd z zapowiedziami wersji konsolowych gry, informujemy, że Ties That Bind ponownie pozwolą nam wcielić się w postać nadzwyczaj trudnego do

zabicia więźnia imieniem Torque. Tym razem jednak, i to stanowi pierwszy z dużych atutów The Suffering 2, przyjdzie mu ścigać swego tajemniczego prześladowcę - Blackmore'a - na ulicach Baltimore. Naturalnie nie jest to miasto, jakim je znamy - jego ulice i zaułki wypełniają stwory z najgorszych koszmarów. Twórcy obiecują przy tym nadzwyczaj dorosłą, wielowątkową fabułę, w której niebagatelną rolę odgrywać ma moralność naszego niemoralnego alter ego.

Czym są tytułowe Więzy i co takiego łączą - przekonamy się jeszcze w tym roku.

www.surreal.com

6Gun

BattleBorne potwierdziło pogłoski, jakoby 6GUN, obiecujący taktyczny third-person shooter, miał pojawić się także na PC. Nadzwyczaj interesująco zapowiada się przy tym fabuła gry, podobna nieco do tych z gier sygnowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego. Zgodnie z pierwszymi informacjami, gracz staje na czele skompromitowanej w trakcie ostatniej operacji drugiej drużyny uderzeniowej wchodzącej w skład sił Special Operations Command (SOCOM) - elitarnej

Singles 2: Triple Trouble

W ślad za doniesieniami o sequelu Singles docierają pierwsze screenshoty z gry. Za ich sprawą niemieccy (któż by inny) twórcy serii - Rotobee - starają się przekonać nas, że prawdziwe Triple Trouble, czyli Potrójne Kłopoty z Singlami, dopiero się zaczną... Premiera Singles 2: Triple Trouble w miesiącu miłości - maju.

www.deepsilver.net

Idzie lepsze

Marzec to zwyczajowo jeden z najspokojniejszych miesięcy w całym roku wydawniczym. Ten był jednak inny: pojawiło się przynajmniej kilka gier, które wspominać będziemy całe lata, m.in. Star Wars: Republic Commando, Brothers in Arms, Freedom Force vs. Third Reich. Te pozwolą w dobrej kondycji psychofizycznej dotrwać do E3. Na nich zaś same hity, wśród nich zaś Bioshock, Condemned, Serious Sam 2, F.E.A.R., Quake IV, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Dragon Age, Neverwinter Nights 2, Timeshift, być może także Baldur's Gate III i nowe gry BioWare (także ta tworzona w oparciu o Unreal Engine), Crytek, Valve czy Obsidian...

www.e3.com

Settlers V: Królestwo Mgieł

Nie minął nawet miesiąc od chwili, gdy sugerowaliśmy dodatek do znakomitej Settlers V: Dziedzictwa Królów, kiedy jego twórcy - niemieckie Blue Byte - ujawniło Nebelreich i zaprezentowało pierwsze screenshoty z tytułowego Królestwa Mgieł. Potwierdzone zostało to, czego i tak byliśmy już świadomi: że pojawią się nowi bohaterowie oraz edytor.

www.siedler.de

PIEKŁO GO POŻĄDA.
NIEBO NIE PRZYJMIE.
ZIEMIA POTRZEBUJE
JEGO POMOCY.
TY GO KONTROLUJESZ.
MARZEC 2005
CONSTANTINE™
GRA KOMPUTEROWA
SCi GAMES
bits studios
VERTIGO
WWW.CONSTANTINEGAME.COM
WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT
VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.
CONSTANTINE movie logo, WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)
and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. CONSTANTINE Software © 2005 SCi Games Ltd. and Bits Studios Ltd. Developed by Bits Studios Ltd. SCi and the SCi logo are trademarks of SCi Games Ltd. All rights reserved. All other
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
PlayStation 2
PC CD-ROM

Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault

Zgodnie z wolą Nieśmiertelnego Imperatora, od tysiąleci spoczywającego na Złotym Tronie, duet Relic Entertainment-THQ przyznał się do pierwszego (mamy nadzieję, że będzie ich wiele) oficjalnego dodatku do Warhammera 40.000: Dawn of War! Ten, zatytułowany Winter Assault uzupełni tę znakomitą strategię czasu rzeczywistego o piątą grywalną armię - Gwardię Imperialną. Gwardia Imperialna pojawiła się już w kilku misjach Dawn of War, jednak dostępna była jedynie w kampanii single player. Twórcy twierdzą przy tym, że tworzona jest ona w zasadzie od zera, tak by równoważyć pozostałe „rasy" w multiplayerze. Dowodem na to nowe pojazdy - prócz znanych już Leman Russów pojawią się m.in. Baneblade'y z ich 11 działami, a zapewne także przynajmniej kilku Komisarzy! Winter Assault rozpocznie się jeszcze w tym roku.

www.relic.com

SHORTY

jednostki Gunslinger. Naturalnie niedługo po tym Gunslingers kierowani przez nasze alter ego natrafią na ślad spisku mającego na celu przejęcie atomowej łodzi podwodnej klasy Typhoon, przenoszącej broń nuklearną przez siły postradzieckie. Co zaś z punktu widzenia gracza najciekawsze - do przejęcia dochodzi i co więcej, w trakcie próby odbicia łodzi dochodzi do eksplozji na jej pokładzie. W tej sytuacji jedynie precyzyjna akcja Gunslingers może zapobiec eskalacji konfliktu i w rezultacie ocalić świat przed nuklearną zagładą...

T-72 Balkans on Fire

Battlefront.com ujawnił plany odtworzenia losów wojny domowej w Jugosławii z lat 1991-1995 z perspektywy... czołgisty T-72B, T-55A i T-34/85. Twórcy gry, rosyjskie IDDK/Crazy House, obiecuje przy tym w należny sposób potraktować

niedawny przecież i wciąż w gruncie rzeczy nierozwiązany konflikt pomiędzy muzułmańskimi Bośniakami, prawosławnymi Serbami i katolickimi Chorwatami.

t72.iddk.ru/en/project.html

Gauntlet: Seven Sorrows

Nieśpiące wcale ostatnimi czasy Midway przyznało się do kolejnej gry przygotowywanej z myślą o posiadaczach PC oraz konsol PlayStation 2 i Xbox. Ta jednak - Gauntlet: Seven Sorrows - najbliższa będzie tym wszystkim pamiętającym jeszcze jej pierwowzór - legendarną już The Gauntlet. Podobnie też jak ona, stanowić ma lekkostrawny miks hack'n'slash i wyra-

ParaWorld

Niemieckie Sunflowers, a ściślej podległe mu studio SEK - ujawniło pierwsze szczegóły nt. ParaWorld. Jest to strategia czasu rzeczywistego osadzona w... paraświecie, w którym ludzie rzeczywiście mieli okazję walczyć z dinozaurami i sobą nawzajem przy użyciu... innych dinozaurów! Ten ciekawy i od czasów rezygnacji Lionhead Studios z BC opuszczony koncept pozwoli graczom pokierować losami zwaśnionych trzech bohaterów i ich plemion w pięciu różnych sceneriach - północy, dżungli, sawann, lodowych pustkowi, wulkanicznej - w trzech różnych kampaniach single player lub trybach multiplayer do 8 osób naraz. Atutem gry, prócz faktycznie nadzwyczajnej oprawy graficznej, ma być bestiariusz, w którego skład wejdzie ponad 50 gatunków zwierząt, w tym zaś aż 40 "strasznych jaszczurów". W ParaŚwiecie znajdziemy się na Święta 2005.

www.sunflowers.de/english/games/paraworld.php

Dungeon Siege II w sierpniu?

Duet Gas-Powered Games-Microsoft nie ma szczęścia do dotrzymywania słowa. Dowodem kolejne opóźnienie premiery Dungeon Siege'a II, który wydany zostanie dopiero „późnym latem", a nie, jak wcześniej zapewniano - „wiosną 2005". Na osłodę - screenshot z gry.

www.gaspowered.com/ds2/

Troika - R.I.P.

Pogrążona w smutku Redakcja informuje, że w marzec 2005 weszliśmy bez jednego z najmilszych nam studiów developerskich. Mowa naturalnie o Troika Games, twórcach „trojki" role-playing Arcanum: Przypowieści o Maszynie i Magyi, Świątyni Pierwotnego Zła i Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Naturalnie rozwiązanie studia nie oznacza końca twórczości pamiętanych jeszcze z czasów Fallouta jego założycieli - Tima Caina, Leonarda Boyarskiego i Jasona Taylora, o ich nowych domach zaś powiadomimy tak szybko, jak tylko otrzymają nowe angaże. Dziękujemy, Troiko. Nigdy cię nie zapomnimy.

www.troikagames.com

Counter-Strike Source de_train

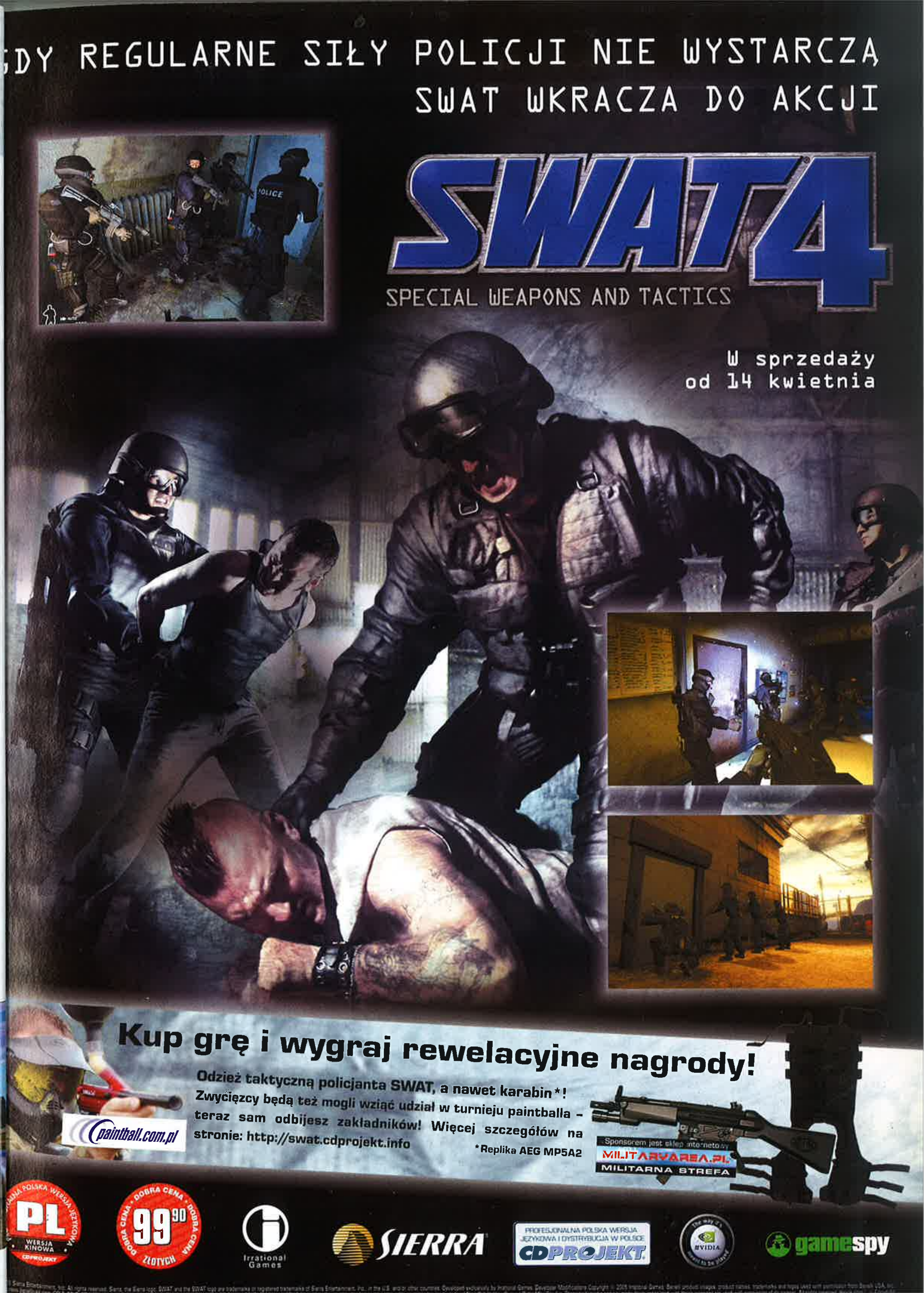
Lubimy od czasu do czasu skontaktować się z Valve, by dowiedzieć się, co też nowego dzieje się w świecie Steama. Tu zaś okazuje się, że ci wszyscy, którzy nie zrazili się wymogiem posiadania łącza internetowego i szczęśliwie przebrnęli przez początkowe problemy z instalowaniem Half-Life'a 2, nie mają już zbyt wielu powodów do narzekania. Przeciwnie - po oddaniu w ręce graczy trybu multiplayer wykorzystującego broń i mapy wprost z kampanii single player HL2 oraz botów do Counter-Strike'a Source - twórcy starają się odtworzyć wszystkie najpopularniejsze mapy CS. Najnowsze z nich to cs_compound oraz prezentowana obok nowa wersja de_train. Kolejnym zaś posunięciem Valve ma być zaprezentowanie nowej wersji innej z popularnych modyfikacji Half-Life'a - wojennej Day of Defeat.

www.steampowered.com

World Racing 2

To dzieło duetu Synetic-TDK Mediactive, które pozwolić ma graczom nie tylko ścigać się po 11 torach, ale i zwykłych drogach w scenerii Hawajów, Miami, Egiptu i Włoch. Te ostatnie mają być szczególnie atrakcyjne dzięki 3D Landscape Engine, zdolnego generować całe kilometry wiarygodnie prezentującego się krajobrazu. Niestety Światowe Ściganie 2 rozpoczniemy nie wcześniej niż na Święta 2005.

www.synetic.de



GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZĄ
SWAT WKRACZA DO AKCJI
SWAT 4
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
W sprzedaży od 14 kwietnia
Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!
Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*!
Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa – teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie: http://swat.cdprojekt.info
*Replika AEG MP5A2
paintball.com.pl
MILITARNA STREFA
PL WERSJA KINOWA
DOBRA CENA 99.90 ZŁOTYCH
Irrational Games
SIERRA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
NVIDIA
gamespy

KWIECIEŃ 2005

F/A-18: Operation Desert Storm

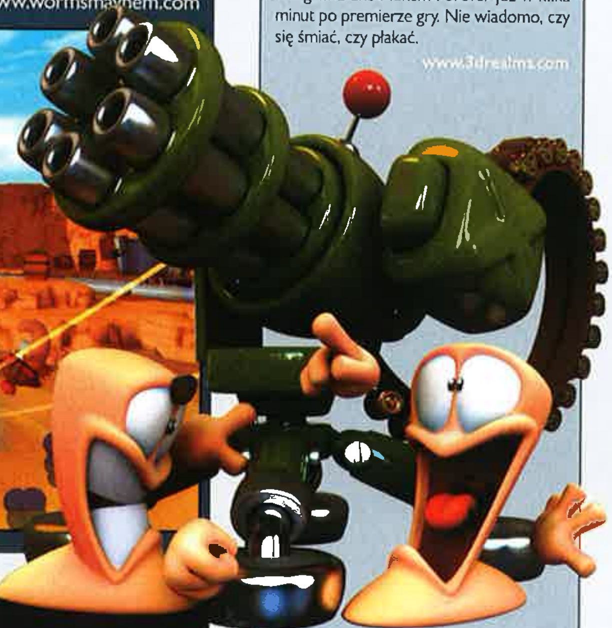
GMX Media nie przyjęło najwyraźniej do wiadomości wieści o zmierzchu symulacji lotniczych i już na marzec przygotowuje start F/A-18, któremu przyjdzie brać udział w pierwszej wojnie amerykańsko-irackiej określanej kryptonimem Pustynna Burza. Twórcy zapowiadają zarazem, że będzie to najbardziej wiarygodna symulacja głównego samolotu szturmowego pozostającego na wyposażeniu US Navy - m.in. dzięki precyzyjnemu odwzorowaniu awioniki Horneta, ponad 1000 mil kwadratowych Iraku, Kuwejtu, Iranu i Zatoki Perskiej, wreszcie ponoć nadzwyczajnej sztucznej inteligencji przeciwników.

www.gmxmedia.net/fa18/

Worms 4: Mayhem w maju

Ledwie zdążyliśmy przyzwyczaić się do myśli, że już wiosną czeka nas kolejne starcie z Robalami, gdy ich twórcy - Team 17-Codemasters, uderzyli z wieścią, że mowa o samym środku wiosny - o maju.

www.wormsmayhem.com



Thief: Deadly Shadows – edytor

Pojawił się edytor znakomitej skradanki Thief: Deadly Shadows, dzięki któremu najwierniejsi miłośnicy serii będą w stanie przedłużyć jej trwanie w zasadzie w nieskończoność. Edytor znaleźć można w archiwach FilePlanet.com, a także 3DGamers.com oraz WorthPlaying.com.

www.3dgamers.com

Eidos w News Corporation?

Zupełnie nieoczekiwany obrót przyjęła sprawa sprzedaży Eidosa. Jak informuje zwyczajowo wiarygodne GamesIndustry.biz, nowym właścicielem trapionego poważnymi problemami finansowymi przedsiębiorstwa jest News Corporation Ruperta Murdocha (właściciela m.in. Fox Television). Dzięki temu światowy gigant multimediów stanie się jeszcze bardziej globalny, gigantyczny i multimedialny! Niestety, na czas składu nie udało się nam oficjalnie potwierdzić tej rewelacji.

www.eidos.com

finowanego role-playing, czyniąc z niej coś więcej niż tylko kolejny klon Diablo!

Nie mniej interesująco zapowiada się fabuła gry, która - mimo upływu setek lat od wydarzeń części pierwszej - pozwoli wcielić się w trzech z czterech dawnych herosów i heroin - wojownika, amazonki... Atutem gry, prócz interesującej kampanii single player, ma być również tryb współpracy dwóch graczy, jak również gier online. Wspomnieć też wypada o twórcach Gauntlet: Seven Sorrows, którymi są - i tu uwaga - sam John „Doom" Romero oraz Josh „Icewind Dale" Sawyer (któremu, mamy nadzieję, uda się przemycić w Gauntlet choć część tego, czym miał być Baldur's Gate III...). Więcej o Gauntlet: Seven Sorrows - wkrótce.

www.midway.com

Kolejny Steam?

3D Realms ujawniło, ku uciesze złośliwych, plany stworzenia systemu sprzedaży bezpośredniej w stylu Steam. Ten zwać się ma xStream i pozwoli graczom cieszyć się, uwaga... Duke Nukem Forever już w kilka minut po premierze gry. Nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać.

www.3drealms.com

Huxley

Informacje o online'owych role-playing nader dotąd rzadko gościły na naszych łamach. Jednak sukces World of Warcraft także w Polsce zmienił nieco nasze nastawienie do nich i zapewne coraz częściej przyjdzie wam, wraz z nami, poznawać ich światy. Jednym z najbardziej interesujących zdaje się Huxley, dzieło koreańskiego Webzen. Powodem jednak naszego zaintrygowania jest nie tylko fenomenalny system kreacji bohatera czy nadzwyczajny świat, ile... technologia, jaka posłuży przy jego tworzeniu. Jest nią nic innego jak Unreal Engine 3, co właściwie gwarantuje pobicie wszelkich rekordów jakościowych oprawy graficznej gry. Niestety, nam jej rozmach i piękno przyjdzie poznać dopiero w 2006.

www.webzen.co.kr

Condemned

Potwierdziły się w pewnym sensie plotki o następnym po F.E.A.R. first-person horrorze tworzonym przez Monolith. W pewnym sensie, gdyż o ile pogłoski mówiły wyłącznie o konsolach kolejnej

Crime Life: Gang Wars

Sukces ostatnich trzech gier serii Grand Theft Auto wstrząsnął konkurencją nie mniej niż klientami i coraz więcej developerów stara się skorzystać na modzie w „bycie złym". Kolejnym jest Hothouse Creations, które w porozumieniu z Konami stara się oddać blaski i cienie Życia w Przestępstwie, a jeszcze ściślej - Wojen Gangów.

Więcej o Crime Life: Gang Wars - third-person action o młodych czarnoskórych żyjących w nieprzyjaznej rzeczywistości miejskich gett - wkrótce.

www.konami-crimelife.com

Half-Life 2 Expansion?

Ciąg dalszy historii dr. Freemana był w zasadzie pewny na długo przed premierą Half-Life'a 2. Na to jednak, jak się zdaje, przyjdzie nam jeszcze poczekać. Sukces Half-Life'a 2 zdyskontuje zaś pierwszy (z miejmy nadzieję wielu) dodatków do gry, które, jak Blue Shift i Opposing Forces, pozwolą nam ujrzeć świat gry oczami postaci dotąd niezależnych, w tym zaś przypadku ulubienicy wszystkich Alyx Vance! Niestety na szczegóły dotyczącego tego nienazwanego jeszcze dodatku przyjdzie nam poczekać przynajmniej do majowych E3. Jak dotąd zaś wiemy jedynie, że w grze pojawi się Alyx Gun, czyli hybryda pistoletu, pistoletu maszynowego i... snajperki, a także towarzysz Alyx - pies.

www.half-life2.com

JUŻ CZAS!

...żeby polskie gry dołączyły do światowej czołówki

WIEDŹMIN

„...wszystko wskazuje na to, że z chwilą ukończenia prac nad Wiedźminem CD Projekt będzie miał do zaoferowania znakomitą grę z unikalnym światem, wspaniałą grafiką oraz dynamiczną i miodną walką."
GameSpy

„Wiedźmin, ze swą piękną i przerażającą zarazem grafiką był jedną z najmilszych niespodzianek na E3."
CGW, 08/2004

Wiedźmin wymieniony został wśród 18 najlepszych tytułów na PC ze wszystkich pokazanych na targach E3 2004.
EDGE, 07/2004

Chcesz współtworzyć największą grę komputerową powstającą w Polsce? Wyślij swoje zgłoszenie już dziś! Nie zapomnij pochwalić się swoimi osiągnięciami i przekonać nas, dlaczego właśnie Ciebie powinniśmy zatrudnić. Nasze wymagania to chęć do pracy i dobre pomysły, doświadczenie może być Twoim dużym dodatkowym atutem. Aktualnie poszukujemy:

PROGRAMISTA NARZĘDZI
PROGRAMISTA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI
PROGRAMISTA SILNIKA GRY
GRAFIK 3D - ANIMATOR POSTACI
GRAFIK 3D - LEVEL ARTIST
GRAFIK 3D - TECHNICAL ARTIST
GRAFIK 2D - TEXTURE ARTIST
RYSOWNIK - CONCEPT ARTIST
LEVEL DESIGNER
GAMEPLAY DESIGNER
REDAKTOR DIALOGÓW
SKRYPTER
TESTER
SPECJALISTA PR

CD Projekt RED, to szybko rozwijający się dział firmy CD Projekt zajmujący się tworzeniem gier komputerowych. Obecnie zespół liczy 31 osób, z czego 23 pracują w warszawskim biurze firmy. Naszą misją jest tworzenie doskonałych gier, które dostarczą rozrywki milionom graczy na całym świecie. Tworzenie Wiedźmina to wielka przygoda, ale praca w CD Projekt RED to też możliwość rozwoju zawodowego i dalszej kariery w dziedzinie tworzenia gier komputerowych.

www.thewitcher.com/praca

DOŁĄCZ DO NAS!

ANNO 3
AREA 51
BATTLEFIELD 2
COFFEE TYCOON
CONDEMNED

KWIECIEŃ 2005

Area 51

Midway potwierdził oficjalnie nasze wcześniejsze przypuszczenia, jakoby Area 51 miała się pojawić także na PC. Tym z was, którzy nie śledzą doniesień ze świata konsol, zdradzimy, że Area 51 to first-person shooter osadzony w tytułowej Strefie 51 - miejscu rzekomych badań rządu Stanów Zjednoczonych nad UFO znalezionym w Roswell. A także - jak dane nam będzie przekonać się w trakcie gry - wielkiej mistyfikacji związanej z pierwszym lądowaniem na Księżycu. Warto dodać, że wrażenie uczestnictwa w interaktywnym Z archiwum X potęgować będzie obecność Davida „Foxa M." Duchovny'ego, który użyczać będzie głosu postaci prowadzonej przez gracza. W obszarze Area 51 znajdziemy się już w kwietniu.

www.area51-game.com

SHORTY

generacji (PlayStation 3, Xenon), w rzeczywistości okazało się, że Condemned - bo tak zwać się ma ów interaktywny thriller psychologiczny - pojawi się także na PC! Nie mniej, tak jak F.E.A.R., obiecująca jest fabuła gry, nakazująca graczowi poszukiwać seryjnego mordercy, a ściślej - seryjnych morderców! Jeśli twórcom uda się wskrzesić klimat Milczenia Owiec czy choćby Se7en, będzie nieśmiertelny hit! Odpowiedź na to pytanie zaś przyjdzie nam ponoć poznać jeszcze w tym roku!

www.lith.com

Coffee Tycoon

Nie było już chyba dziedziny życia, której jacyś znudzeni twórcy nie próbowaliby przenieść w

świat tycoonów. Ściślej zaś - nie będzie, gdyż właśnie wykorzystany został ostatni pomysł - budowa imperium na... kawie! Tym zajęli się twórcy Moon Tycoona i Deep Sea Tycoona... i choć na ogół unikamy informowania o kolejnych identycznych w gruncie rzeczy tycoonach, jednak tym razem po prostu musieliśmy zrobić wyjątek... i kawę!

www.coffeetycoon.net

ANNO 3

Niemieckie Sunflowers z uzasadnioną dumą zaprezentowało kolejne screenshoty z ANNO 3 (tytuł naturalnie roboczy) - kolejnej gry strategiczno-handlowej serii Anno 1x03. Ta, co widać, rozpoczynać się ma w erze Wielkich Odkryć Geograficznych. Niestety, na nasze własne Wielkie Odkrycia przyjdzie nam jeszcze poczekać, gdyż premiera ANNO 3 planowana jest na Święta... 2006!

www.sunflowers.de/

Battlefield 2 w czerwcu?

Informowaliśmy już o opóźnieniu daty premiery Battlefielda 2 - gry, mającej tchnąć nowego, współczesnego ducha w serię uznanych online'owych first-person shooterów. Powracamy zaś do sprawy po zaledwie miesięcznej przerwie, by powiadomić, że zgodnie z raportem finansowym twórców gry - Digital Illusions CE - Battlefield 2 zawładnie naszymi sercami i umysłami dopiero w czerwcu 2005. I to bliżej jego końca niż początku.

www.eagames.com

QN`IK & SIR TORPEDA | WIELKIE LANPARTY...

Graczparty w Poznaniu

Zimno, śnieg ani wiatr nie przeszkodziły kilku tysiącom graczy w odwiedzeniu Poznań Game Arena. Imprezy zorganizowanej w ostatni weekend lutego w halach Międzynarodowych Targów Poznańskich w Szczecinie.*

O ile jednak gracze zjechali się dość gremialnie, niestety zupełnie nie można powiedzieć tego o dystrybutorach, którzy totalnie olali imprezę. Oficjalnie pojawiła się tylko firma Exe, nieoficjalnie był jeszcze Techland „pokazujący" Xpand Rally. W sumie impreza okazała się dużym lanparty z paroma ciekawymi bonusami.

Całość rozgrywała się w pięciu pawilonach, z czego tylko jeden bezpośrednio dotyczył komputerów. Bilet kosztował 12 złotych za dzień lub 30 za cały czas trwania imprezy - trzy dni - i pozwalał na poruszanie się po wszystkich halach (Moto, Paintball, Skate, Fantasy i oczywiście Tournament). W cenę wliczona była większość atrakcji. Głównymi wydarzeniami były turnieje w znane FPS-y (MoH, CoD, CS, ET), do których eliminacje odbywały się przez ostatnie parę miesięcy w Sieci. Dla przypadkowych odwiedzających zorganizowano też wiele rozgrywek, na które można było się zapisać na miejscu.

Grano m.in. w PES-a, Jedi Academy, Painkillera, DSJ-a i wiele innych. Nie zabrakło też konsol.

Dobór wystawców był bardzo nietypowy. Patrząc na PGA można pomyśleć, że największą siłą w branży są... niekomercyjne ziny internetowe (Załoga G i SS-NG), które

miały dwa dość duże stoiska. Z profesjonalistów stoisko miała tylko ekipa gry.wp.pl.

Większość atrakcji zorganizowano według zasady - kto pierwszy, ten lepszy. Nie było to jednak przeszkodą w piątek i niedzielę. W te dni frekwencja, delikatnie mówiąc, nie zachwycała. Zaskoczyła nas sobota, kiedy PGA przeżyła istne oblężenie.

Organizacyjnie wszystko szło nader sprawnie. Choć może nie wszystko wyglądało tak jak powinno, PGA ma przed sobą przyszłość. Jednak daty kolejnej edycji organizatorzy zdradzić nie chcieli. Gdy będzie znana, z pewnością o niej poinformujemy. *[Obszerniejszą relację z PGA 2005 znajdziecie na naszej stronie WWW.]*

(*) No dobrze już, dobrze - oczywiście w krainie stukających się koziołków. Tak tylko sprawdzamy, czy uważnie czytacie. ;)

HIS Turbo
HIS
IceQ II Turbo
oprogramowanie iTurbo
- kontroluje bezpieczeństwo
- zwiększa wydajność karty
iTurbo
UV Sensitive

	Zegar procesora		Zegar pamięci	
	Turbo	Original	Turbo	Original
X850XT	540MHz	520MHz	1.18GHz	1.08GHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800	398MHz	392MHz	910MHz	700MHz

Firma HIS została nagrodzona ponad 200-stoma nagrodami za swoje produkty z procesorami graficznymi ATI
Hightech Information System Limited
www.hisdigital.com
GRAPHICS BY ATI
HKEPC Hardware www.hkepc.com Editor's Choice
Wyłączny dystrybutor:
PRONOX S.A. TECHNOLOGY
PRONOX S.A.
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c
tel. (32) 207 56 00, fax. (32) 207 56 03
www.pronox.com

- PRODUCENT: EA GAMES
- WWW.EAGAMES.COM
- DATA PREMIERY: 2005

Godfather Electronic Arts to nie pierwsza gra stworzona na podstawie filmowej trylogii Francisa Forda Copolli. Pierwsza – wydana w 1991 roku przez US Gold – była prostą „strzelanką", której kolejne etapy wzorowano na scenach ze wszystkich trzech filmów. *Godfather: The Action Game* to produkcja słaba, ledwie grywalna, ale jednego nie można jej odmówić – powalającej jak na czasy, w których powstała, ręcznie malowanej grafiki.

PAN RADO | PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA

Nowy Jork w latach czterdziestych – świat wielkiej polityki, nieustannych walk o władzę, brudnych pieniędzy i nieczystej gry. Świat, w którym na pierwszym miejscu stoją lojalność, miłość, gniew i zemsta. Świat, w który za sprawą Electronic Arts przyjdzie ci się przenieść. Świat Ojca Chrzestnego.

I właśnie na tym polega niezwykłość komputerowej adaptacji legendarnej filmowej trylogii. Nie będziemy sterować Michaelem, nie wcielimy się w młodego Vito, głównym bohaterem nie zostanie Sonny czy Tom – słowem, żadna z filmowych postaci. **Głównym aktorem w tym gangsterskim dramacie będzie gracz – nieznany dotąd *cugine* (początkujący gangster),** którego wizerunek stworzymy według własnego uznania (z możliwością importowania twarzy ze zdjęć).

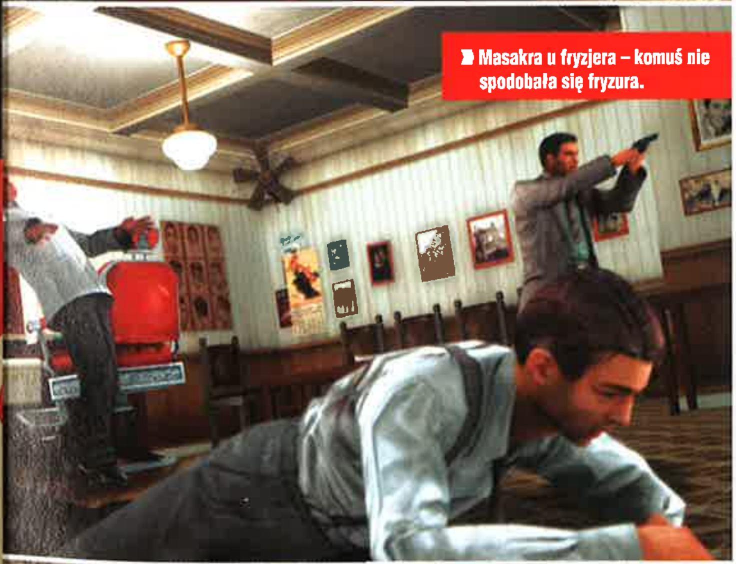
To, co zostanie przeniesione na ekran monitora, to mroczna wizja „Wielkiego Jabłka" (Nowego Jorku) – takiego, jakim widzieli go Mario Puzo i Franics Ford Copolla.

Capo Di Tutti Capi

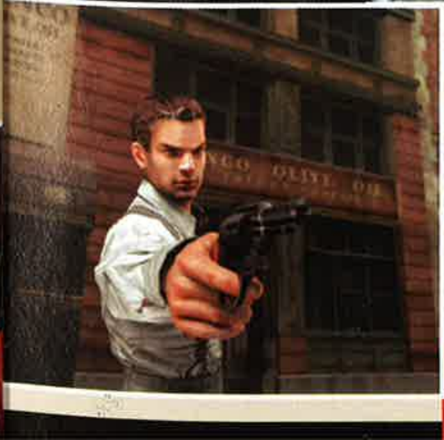
Rzuceni na ulice skorumpowanej metropolii będziemy walczyć o pozycję w przestępczym półświatku, o honor i tradycję, o przetrwanie. Aby wspinać się po szczeblach przestępczej kariery, gracz będzie musiał wykonywać różnorakie zadania, z których część – co powoli staje się już standardem – pozostanie opcjonalna. Zupełnie

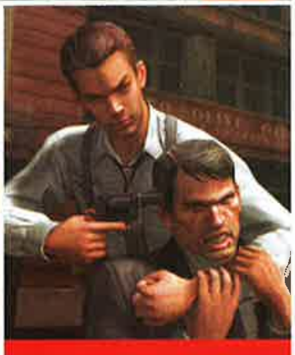
Ziarnko prawdy

Choć Ojciec Chrzestny to fikcyjna opowieść, a żaden z bohaterów nie żył naprawdę, Puzo przemycił do swej powieści i scenariusza pewne „poufne" informacje. Sposoby działania mafii, a także będąca osią fabuły walka pięciu rodzin to w ogromnym stopniu fakty. Kiedy w siedemdziesiątym roku ogłoszono rozpoczęcie prac nad filmowym projektem, wielu wpływowych, choć niekoniecznie uczciwych, ludzi starało się wstrzymać produkcję – wiązało się to z *omertą*, zasadą milczenia o wewnętrznych sprawach Cosa Nostry. Mafijny boss, Joe Columbo, prawie tego dokonał, niemniej „odpuścił" Coppoli, gdy ten zgodził się usunąć ze scenariusza wszystkie kwestie, w których pojawiało się słowo „mafia". Zamiast niej mówi się o Rodzinie...

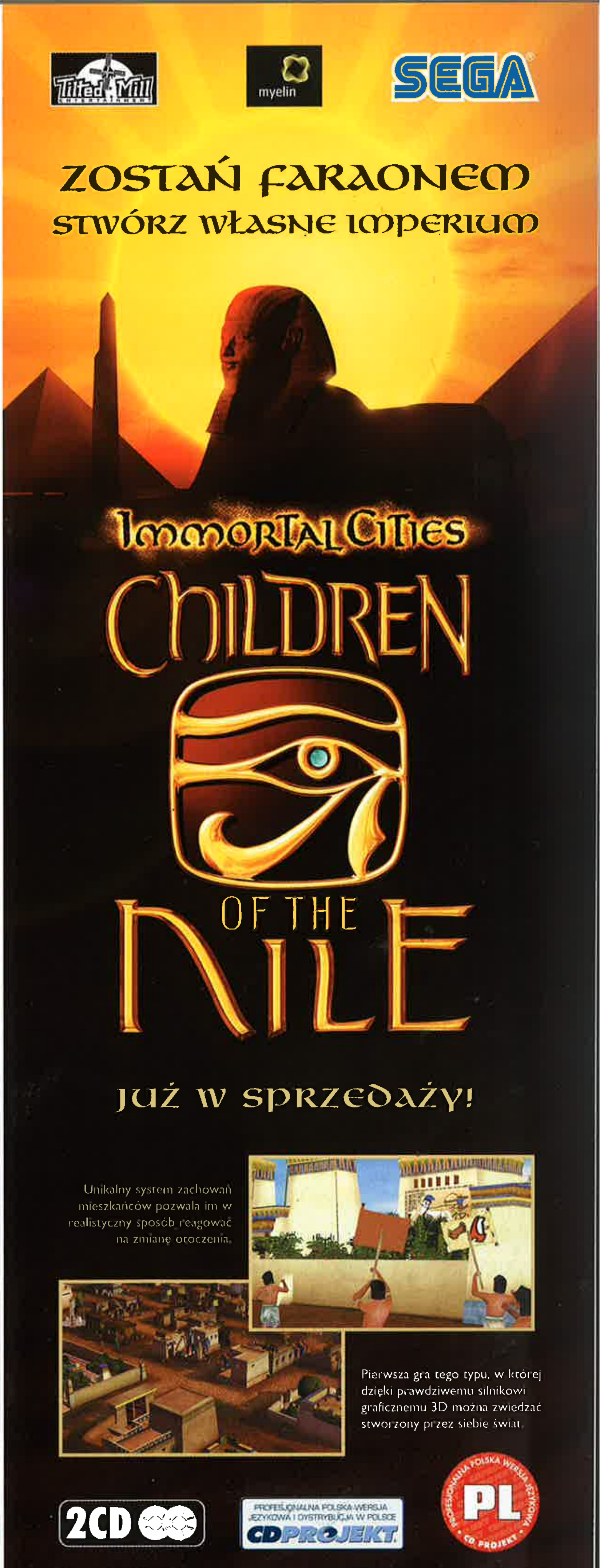


› Masakra u fryzjera – komuś nie spodobała się fryzura.





› „Na tym kontrakcie znajdzie się twój podpis lub twój mózg" – sztuka negocjacji a la Ojciec Chrzestny



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LCC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA

» „Kiedy premiera? Gadaj!".

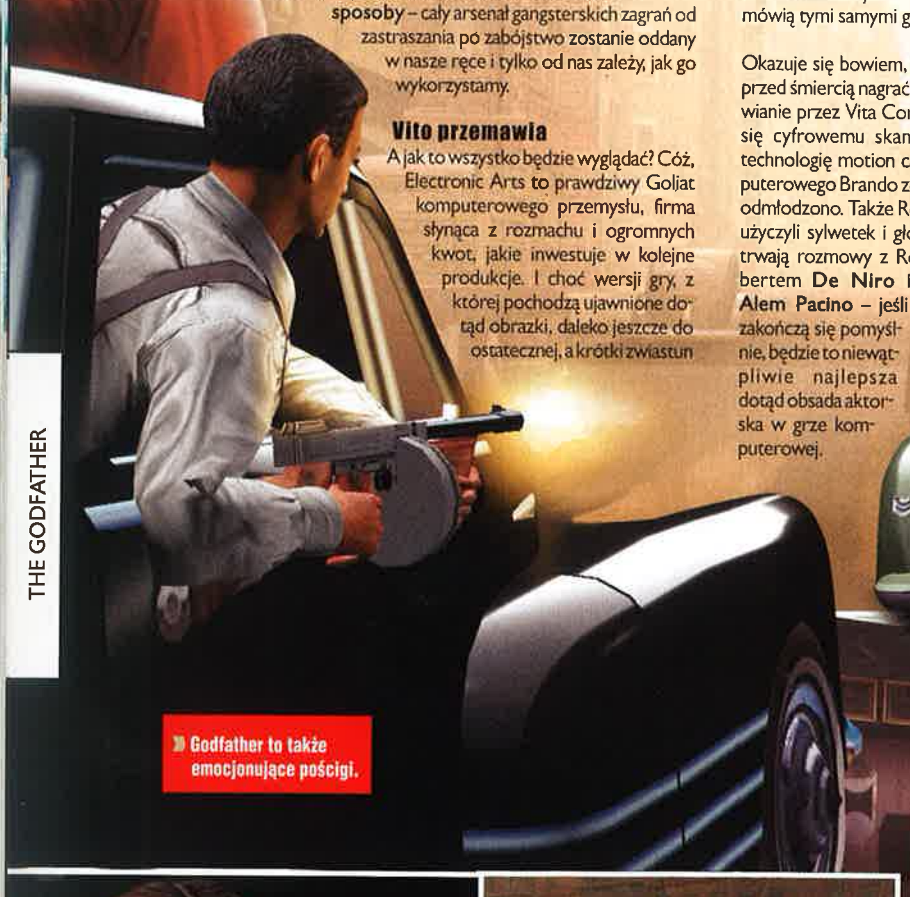
tak jak w GTA czy - i to chyba trafniejsze porównanie, w Mafii.

Trzeba jednak wspomnieć, że naszymi zleceniodawcami nie będą byle pyszałkowie. Spotkamy między innymi Lucę Brasiego, Toma Hagena czy nawet samego Capo Di Tutti Capi, Vito Corleone – choć na jego szacunek trzeba będzie sobie zasłużyć.

Z Michaelem w toalecie

Także same **misje będą nawiązywały do wydarzeń z pierwszego filmu** (akcja gry rozgrywa się w latach 1945–1955). Warto zatem przeczytać książkę (albo choć obejrzeć film), by wiedzieć „co jest grane". Będziemy musieli np. podłożyć w toalecie broń dla Michaela Corleone (zabójstwo kapitana policji) czy zawieźć go do doków, skąd będzie mógł wyruszyć do Sycylii. Jak widać, **autorzy nie chcą ingerować w historię przedstawioną w filmach, ale rozwijają ją, dodają kolejne wątki.**

Co więcej, **zlecenie można realizować na różne sposoby** – cały arsenał gangsterskich zagrań od zastraszania po zabójstwo zostanie oddany w nasze ręce i tylko od nas zależy, jak go wykorzystamy.


» Godfather to także emocjonujące pościgi.

Vito przemawia

A jak to wszystko będzie wyglądać? Cóż, Electronic Arts to prawdziwy Goljat komputerowego przemysłu, firma słynąca z rozmachu i ogromnych kwot, jakie inwestuje w kolejne produkcje. I choć wersji gry, z której pochodzą ujawnione dotąd obrazki, daleko jeszcze do ostatecznej, a krótki zwiastun to jedynie renderowany filmik, Godfather raczej nie zawiedzie. Po pierwsze, **odtworzono tu całe ogromne miasto** – i to nie w edycji pocztówkowej, a mrocznej i stylizowanej, takiej, jaką możemy zobaczyć w filmie. Po drugie, **ze szczegółami odtworzono postacie filmowych bohaterów** – Marlon Brando czy Robert Duvall nie tylko wyglądają, ale poruszają się dokładnie tak jak na celuloidzie. Mało tego, mówią tymi samymi głosami.

Okazuje się bowiem, że Marlon Brando zdążył przed śmiercią nagrać wszystkie kwestie wymawianie przez Vita Corleone. Mało tego, poddał się cyfrowemu skanowaniu – zastosowano technologię motion capture – przy czym komputerowego Brando ze zrozumiałych względów odmłodzono. Także Robert Duvall i James Caan użyczyli sylwetek i głosów, a obecnie trwają rozmowy z Robertem **De Niro i Alem Pacino** – jeśli zakończą się pomyślnie, będzie to niewątpliwie najlepsza dotąd obsada aktorska w grze komputerowej.

Nie zapomniano również o odpowiedniej oprawie muzycznej. Oprócz filmowych motywów autorstwa Nino Roty pojawią się także całkiem nowe, utrzymane w tej samej stylistyce kompozycje Bila Conti (autor muzyki do niemal 150 filmów, w tym m.in. całej serii Rocky, zdobywca Oscara).

Głowa konia

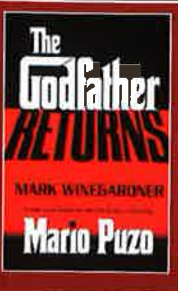
Zaryzykuję stwierdzenie, że **Godfather zapowiada się wyjątkowo apetycznie.** Być może będzie kolejną grą – po Chronicles of Riddick i konsolowej wersji Spider-Mana 2 – która udowodni, że produkcje oparte na filmowych licencjach nie muszą być złe. Potęga Electronic Arts może tylko pomóc w ożywianiu gangsterskiej ballady, a zrekrutowane talenty – w fazie koncepcyjnej palce maczał ponoć sam Coppola – z pewnością uwiarygodnią interaktywną wycieczkę po zalanym falą zbrodni Nowym Jorku.

Bardzo zależało mi, żeby nie użyć w tej zapowiedzi słynnego sformułowania *„propozycja nie do odrzucenia"*, ale w obliczu przedstawionych powyżej faktów, EA nie pozostawiło mi wyboru. Poza tym wolałbym nie znaleźć w łóżku głowy konia, gdy ukaże się ten tekst. ;) **|CDA|**

» Gangster czy nie, damie w opałach zawsze trzeba pomóc.

Powrót Ojca Chrzestnego

Niedawno za oceanem ukazała się całkiem nowa powieść nawiązująca do wątków Ojca Chrzestnego – *The Godfather Returns*. Jej autorem jest Mike Winegardner, ponoć znakomity pisarz, którego styl jednak różni się znacznie od tego Mario Puzo. Co ciekawe, akcja książki ma miejsce przed wydarzeniami z Ojca Chrzestnego 2 – być może twórcy interaktywnej wersji mafijnej sagi sięgną do niej po inspirację, zwłaszcza że Winegardner służył cennymi uwagami podczas tworzenia fabuły gry.



Reebok Vanta STP

Poznaj kolekcję Classic
www.reebok.pl

» PRODUCENT: AVALANCHE SOFTWARE
» DATA PREMIERY: WIOSNA 2005
» WWW.25TOLIFE.COM

DANIEL „KULL" SODKIEWICZ | GTA W REALIACH GANGSTA-RAPU

25 TO LIFE

Narodziny hip hopu to lata 70 zeszłego stulecia i obskurne dzielnice amerykańskich miast zamieszkiwanych przez czarną społeczność. Bezrobocie i przygnębiająca bieda oraz uliczna przestępczość czarnych gett spowodowały poczucie odrzucenia i wywołały sprzeciw przeciwko amerykańskim „białasom". Nawożona krwią i smutkiem ziemia wydała mimo wszystko wspaniały plon, który rozpowszechnił się wśród czarnej młodzieży jako kultura hip hop.

Na początku lat 90 dominację przejął nurt zwany gangsta rapem, u którego podstaw spoczywała jawna agresja do policji oraz etos czarnoskórego bohatera żyjącego poza prawem, a którego sukces zauważalny był w postaci złotych łańcuchów, drogich wozów i towarzystwa roznegliżowanych kobiet. Nic jednak nie może istnieć wiecznie, rap padł ofiarą komercjalizacji, a dziś słuchają go nawet ci, do których nienawiść obudziła bunt u protoplastów hip hopu.

Latynosi, biali, żółci, zieloni... rapu słuchają dziś wszyscy, a wielkie korporacje nie pozostają ślepe na okazje i upatrują w hip hopie świetnego interesu, przy okazji mocno go deformując i sprowadzając do powszechnego kiczu. Twórcy gier komputerowych już od dawna wykorzystują w swoich produkcjach choćby szczątkowe elementy tej kultury, jednak dopiero w powstającym właśnie gdzieś w laboratoriach Avalanche Software grze 25 to life developerzy pracują nad dosadnym przedstawieniem korzeni czarnego rap-świata.

GHETTO GOSPEL

Już sam prolog uświadamia, że **gra wymusi na nas jednoznaczne ustawianie się po jasnej (a raczej jasnoniebieskiej) stronie stróżów prawa lub ciemnej stronie przestępczej populacji amerykańskich gett.** Jako policjant gracz podczas rozgrywki otrzymuje pewne ograniczenia: nie może strzelać do przypadkowych osób, a arsenał broni składa się z niezbyt efektownych pistoletów i karabinków szturmowych. Jako plus żywota niebieskiego kadeta należy zaliczyć posiadanie kamizelki kuloodpornej i świetne wyszkolenie oraz efektywną współpracę z posterunkowymi kolegami. Nie zawsze jednak zwykły patrol stołecznej policji wystarczy na rozgromienie większej szajki bandziorów. W takich sytuacjach do akcji wkroczą siły SWAT.

Atmosfera starć jest o tyle fascynująca, że gangsterzy zwalczają wysłane przeciwko nim służby za pomocą najmocniejszych środków, jakie znajdą w amerykańskim podziemiu. Karabiny maszynowe, granaty, bazooki, pistolety, noże... w tego typu spotkaniach ucierpi niejeden przechodzień (szczególnie że można ich brać na zakładników).

GANGSTA GTA

Silnik programu do złudzenia przypomina najnowsze części serii GTA. Gra ma umożli-

OSTRO, BO TO NIE JEST TAK
TO NIE JEST TAK (ŻE DLA NICH ROBIMY COŚ DOBRZE)
MODNY JEST RAP (ONI WIDZĄ W TYM PIENIĄDZE)
TO NIE JEST TAK, (ŻE MY JESTEŚMY SPOKO...)
BO DLA NICH RAP (JEST POWIĄZANY Z FORSĄ)

BEFORE WE FIND WORLD PEACE
WE GOTTA FIND PEACE IN THAT WAR ON THE
STREETS (...)
/2PAC

wiać swobodne bieganie po mieście oraz destrukcję co poniektórych jego elementów. Będzie dużo strzelania, nie obejdzie się więc bez niecenzuralnych i krwawych scen.

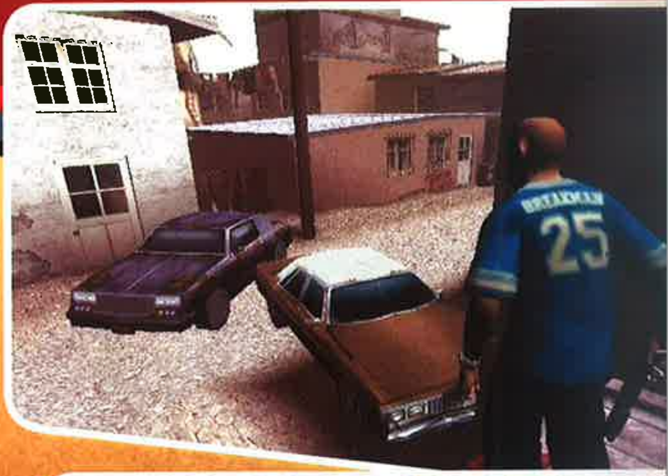
Samo miasto nie jest kopią konkretnej metropolii i czerpie wizualne pomysły z wielu amerykańskich miejscówek (na mieście wpadniemy do willi pewnego bogacza, miejskiego parku, metra, speluny czy banku). Nastrój niebezpiecznych dzielnic - wydaje się - będzie zrealizowany wyśmienicie, głównie za sprawą **posępnej, ale i pięknej grafiki oraz odpowiedniej gry świateł i realistycznych odgłosów ulicy.** Nie zabraknie również muzyki popularnych raperów, takich jak 2pac, DMX, Ghostface i Mos Def.

jednego z gangów (każdy posiada swoje barwy i znaki, które można malować na budynkach).

Gra będzie oferować **4 tryby rozgrywki sieciowej:** War – typowy deathmatch, Raid – policja robi najazd na podejrzany obiekt, Robbery – napad z bronią, gangsterzy muszą wykonać brudną robotę i zwiać przed policją, Tag – upiększanie miasta w graffiti.

Tryb single i multi będą ze sobą współpracować i tak też, wraz z kolejnymi sukcesami Freeza, gra będzie odblokowywać ukryte bonusy do trybu sieciowego.

Reasumując: GTA z dużą ilością przemocy, w realiach czystego gangsterskiego świata amerykańskich gett na ekranach naszych monitorów - już na wiosnę. [CDA]



SOLO I NIESOLO

W trybie dla pojedynczego gracza wcielimy się w gangstera zwanego Freezem, mającego na pieńku zarówno ze światem przestępczym, jak i stróżami prawa.. To jednak nie zabawa w single playerze będzie atutowym elementem 25 to life. W dobie Internetu rolę tę przejmuje tryb wieloosobowy, w którym weźmie udział do 16 graczy naraz. Przed przystąpieniem do rozgrywki każdy uczestnik otrzyma możliwość bardzo dokładnej konfiguracji wyglądu prowadzonej postaci, stanie również przed wyborem strony konfliktu (policja – gangsta), doborem arsenału i określeniem się po stronie

Konkurs SMS!

Do wygrania 10 gier Constantine!

Gra oparta jest na komiksach DC Comics, oraz filmie pod tym samym tytułem opowiadającym historię John'a Constantine (w tej roli Keanu Reeves), człowieka który powraca z piekła.

ABY JE WYGRAĆ NALEŻY PRAWIDŁOWO ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

Wspomniany tu aktor znany jest też jako odtwórca roli...
A Conana Barbarzyńcy
B Spidermana
C Neo

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)
I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2005r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

PRODUCENT: CLIMAX
WWW.XBOX.COM/EN-US/SUDEKI/
DATA PREMIERY: WIOSNA 2005

ALLOR | NAJBARDZIEJ JAPOŃSKI AMERYKAŃSKI RPG

Sudeki

SUDEKI

Sudeki miało być dla konsoli Microsoftu tym, czym Final Fantasy dla PlayStatnion: wielkim RPG-iem, który przyciągnie miliony fanów i zamknie usta narzekającym na mały wybór gier fabularnych (KotOR, Morrowind i... koniec). Przy okazji zaś zrewolucjonizuje gatunek i rozwiąże problem głodu w krajach trzeciego świata.

Choć z tym ostatnim troszeczkę przesadziłem, cała reszta jest jak najbardziej prawdziwa. To miał być wielki przebój, który pokaże całemu światu, że nie tylko Japończycy potrafią zrobić dobrego konsolowego RPG-a, ma nawet podobną otoczkę z tymi wszystkimi niebieskimi włosami, skąpymi strojami i wielkimi... oczami (między innymi).

Jest więcej niż jeden świat, czwórka ratujących je wszystkie bohaterów i spajająca to wszystko fabuła z tajemnicami i nagłymi zwrotami akcji. Pierwsze skrzypce w Sudeki grają jednak nie problemy postaci, a światów. Zwiedzimy ich aż trzy: cukierkowy aż do bólu świat światła, w którym startujemy (i który możemy podziwiać na większości screenów), świat cienia, który jednak wbrew pozorom wcale nie jest światem zła, oraz świat... hmmm, w zasadzie lepiej będzie go nie ujawniać, by nie psuć fabuły, bo jakby nie było, na początku o jego istnieniu nie mamy pojęcia.

Akcja!

Jednak to nie prosta fabuła i duża liczba światów są największą zaletą gry. Nie jest nią także grafika ani nawet skąpo ubrane bohaterki, mimo że gdyby były choć trochę bardziej rozebrane, nie puściłaby ich już żadna cenzura, bo każdy skrawek materiału przykrywa tylko tyle, ile jest naprawdę niezbędne. Ale nie o ubraniach tudzież ich braku miało być, zresztą przez dość sztywną animację dość szybko przestają one robić wrażenie.

Najlepszy w całym Sudeki jest bowiem system walki. Pamiętacie nawalanki z Władcy Pierścieni tudzież Demon Stone'a?

Kombosy

Mimo że na pierwszy rzut oka można było odnieść wrażenie, iż zwycięstwo w walce zależy tu od jak najszybszego naciskania przycisków, rzeczywistość jest jednak troszeczkę inna. Otóż walczący wręcz bohaterowie mają do dyspozycji całkiem szeroki wachlarz trójprzyciskowych combosów, ale co bardzo istotne, by takie combo wyprowadzić, trzeba nie tylko znać kolejność naciskania przycisków (do wyboru są tylko dwa, więc problemu to nie stanowi), ale i nauczyć się to robić w ściśle określonym momencie. Tak, tak, jak najszybsze naciskanie klawiszy wcale sukcesu nie gwarantuje, a wręcz przeciwnie – efektywna walka to przede wszystkim wyczucie odpowiedniego rytmu.

Tutaj jest podobnie: mamy czas rzeczywisty i bezpośrednie kierowanie jedną postacią, z pozostałymi pomagającymi nam w miarę swoich skromnych, sterowanych przez komputer możliwości. Jest jednak i parę różnic, jak na przykład możliwość wyboru, co mają w trakcie walki robić pozostałe postacie, czy dwa różne widoki pola walki.

Mieczem i różdżką

W Sudeki zastosowano pomysł kojarzący się raczej ze strzelankami, a nie grami RPG. Otóż, choć świat gry przez większość czasu obserwujemy w widoku TPP (mamy też możliwość popatrzenia na niego z oczu bohatera, ale chodzić się tak nie da), jeśli w czasie walki będziemy kierowali postacią strzelającą (czyli albo księżniczką-czarownicą Ailish z jej różdżkami, albo naukowcem Elco z jego gunami), zmieni się on automatycznie na FPP i na czas walki będziemy mieli do czynienia z shooterem.

Na Sudeki w wersji PC czekać warto!

Innym bardzo miłym dodatkiem jest **możliwość wyboru taktyki**, jaką będą stosowały postacie sterowane przez komputer. Może to być zarówno wspomaganie nas w ataku, bronienie się lub też trzymanie się z daleka od wroga. I jest to pomysł wręcz genialny, gdyby nie jeden, a właściwie dwa problemy. Nasza „magiczka" nie może bowiem otrzymać polecenia, by automatycznie leczyć potrzebujących, a dodatkowo nawet jeśli każemy naszym trzymać się jak najdalej od wroga i tak dość często trzeba ich wyciągać z tarapatów, co trochę całą zabawę psuje. Tak to przynajmniej było w wersji na Xboxa. Miejmy nadzieję, że na PC zostanie to poprawione, bo **gdyby nie problemy z AI, walka byłaby wręcz genialna.**

I jeszcze jedna ciekawostka. Otóż, nawet gdy wybieramy z menu zaklęcia lub umiejętności (a trochę tego jest, z efektami specjalnymi nie gorszymi niż w Final Fantasy), akcja się nie zatrzymuje. Czas zaczyna wprawdzie biec wolniej, dzięki czemu mamy więcej czasu na wybór opcji, ale mimo wszystko i tak spieszyć się musimy, szczególnie gdy znajdujemy się tuż przy wrogu. Czasami może to trochę irytować, zwłaszcza gdy ktoś woli rozwiązania bardziej taktyczne, ale dzięki możliwości podpisania do przycisków do czterech przedmiotów z menu wcale zbyt często korzystać nie trzeba.

To, że w wersji konsolowej Sudeki zbyt wielkiej furory nie zrobiło (czytaj: fanów ma bardzo wielu, ale do Final Fantasy jeszcze daleko), **wcale nie musi oznaczać, że podobny los spotka jej wersję PC-tową.** I nie chodzi wcale o możliwość podciągnięcia grafiki, bo tej nawet na X-ie niczego nie brakowało. Znacznie ważniejsze jest tych parę miesięcy, w czasie których twórcy mieli możliwość doszlifować swój produkt, a także znaczna liczba fanów konsolowych RPG-ów, który to gatunek w ostatnich latach niemal na blaszakach wyginął, przynajmniej jeśli chodzi o tytuły ze współczesną oprawą audio-wizualną.

Z drugiej strony trudno oczekiwać, że w ciągu tych paru miesięcy uda się poprawić niedoskonałości, że tak powiem fundamentalne, jak dziury w fabule, ale akurat w tej grze to nie ona jest najważniejsza. Wystarczy, że uda się usprawnić choćby AI, a już będzie to znacznie, znacznie lepsza gra – jakby nie było, to właśnie walka jest jej największą zaletą. A w tym względzie wiele dobrego może dać już samo zastąpienie pada duetem myszki i klawiatury...

Tak czy inaczej na Sudeki w wersji PC czekać warto, bo nawet na konsolach dostawała przynajmniej siódemki, a na naszym własnym podwórku fani konsolowych RPG-ów mają jeszcze mniej powodów do radości. **[CDA]**

KONKURS SMS

THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Do wygrania
35 zestawów gry
The Settlers Dziedzictwo Królów
+ podkładka pod mysz z kalendarzem

ABY JE WYGRAĆ, NALEŻY PRAWIDŁOWO ODPOWIEDZIEĆ
NA PYTANIE KONKURSOWE:

ILE CZĘŚCI SETTLERS BYŁO DOTĄD
ZREALIZOWANYCH W PEŁNYM 3D?

A) JEDNA   B) TRZY   C) WSZYSTKIE

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.SE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2005r.

Powodzenia!

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

KAJKO i KOKOSZ
SZKOŁA LATANIA POWRACA!
MAX GAME
W sklepach i kioskach od połowy marca!
KONKURS!
Do wygrania:
10x
Odpowiedz na pytanie:
Dokąd wyruszyli Mirmił, Kajko i Kokosz w przygodzie zatytułowanej Szkoła Latania:
A:Jelenia Góra B:Łysa Góra C:Babia Góra
Rozwiązania konkursu szukaj na GameRanking.pl
W grze znajdziesz:
wiele zróżnicowanych etapów
kolorową grafikę 3D
dwa poziomy trudnosci
przygody rodem z komiksu
złych zbójcerzy
i wiele więcej!
INTERACTIVE MIRAGE
WWW.PLAY.PL
GAMERANKING.PL POLECA
COMBAT MISSION 2
29zł
już w sprzedaży
29zł
już w sprzedaży
RS3
39zł
już w sprzedaży
KULT
59zł
w sprzedaży od marca
GTR
99zł
w sprzedaży od kwietnia

PRODUCENT: ROCKSTAR SAN DIEGO
WWW.MIDNIGHTCLUB3.COM
DATA PREMIERY: DRUGA POŁOWA 2005

CONSTANTY FOCH | NAJSZYBSI!

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB® edition

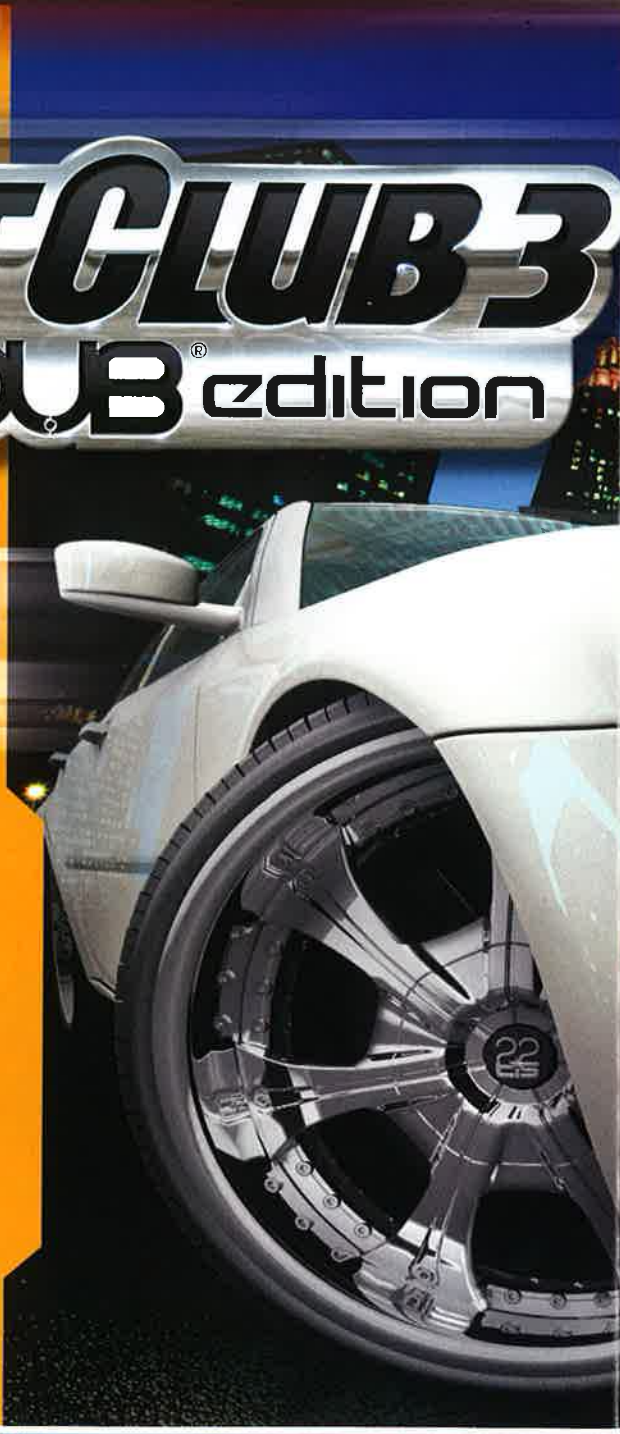
Jeśli myślisz, że Vin Diesel ze swoją zgrają Szybkich i Wściekłych z filmów o ulicznych wyścigach są cool, oznacza to, że dałeś się złapać na hollywoodzki lep, którego słodki smak zniekształca rzeczywistość. Prawdziwie nielegalne wyścigi wyglądają zupełnie inaczej. Jak? Zagraj w Midnight Club 3: DUB Edition...

To jednak może się okazać dużo trudniejsze, niż mogłoby się wydawać – dlatego teraz wszyscy miłośnicy ścigałek na „trzy-czte-i-ry" odkładają CD-Action i odprawiają krótki paciorek skierowany do dowolnie wybranego przez siebie bóstwa. W jakiej intencji? By Midnight Club 3: **DUB Edition zostało wydane na PC. Bo to tak do końca pewne nie jest...**

Nadzieję posiadacze blaszaków mogą czerpać z faktu, że poprzednia część gry trafiła, poza konsolami, także na PC oraz... z tego, co zobaczyłem w siedzibie angielskiego oddziału firmy Rockstar - niewielkim biurze, którego okna wychodzą na murawę stadionu piłkarskiej drużyny FC Chelsea. Zapytany o PC-tową wersję gry PJ Sim, sympatyczny Amerykanin prowadzący prezentację Midnight Club 3: DUB Edition, uśmiechnął się tajemniczo (a może znacząco? Oby! Oby!) i odpowiedział, że w tym temacie „*Nic nie zostało oficjalne ogłoszone*". Ale czy to oznacza „*nie*", czy też „*nie chcemy nic zdradzić*"? Znów znaczący uśmiech i te słowa „*Nic nie zostało JESZCZE oficjalnie ogłoszone*". Czyli... **Są duże szanse!**

Lepiej od NFS: U2?

Czemu warto, by z wielu konsolowych gier, także ścigałek, właśnie ta produkcja trafiła na PC? Powodów jest sporo, najważniejszy z nich jest jednak taki, że to po prostu znakomita produkcja. I to w tym elemencie gry, który w wyścigach jest najważniejszy – samej jeździe.



Na PC jak do tej pory – być może z wyjątkiem Star Wars: Racer – ścigałki tak szybkiej jeszcze nie było.

Midnight Club 3: DUB Edition dziedziczy od swojego poprzednika pomysł na główny w grze tryb kariery, w **którym gracz jeździ bez ograniczeń po mapie miasta, trafiając na innych sterowanych przez komputer fanatyków niebezpiecznych prędkości**. Z każdym wyzwaniem ich na pojedynek pnie się coraz wyżej w hierarchii ulicznych rajdowców i odkrywa przy tym nowe obszary – w tym przypadku kolejne miasta: **San Diego, Atlantę i Detroit**. Ten pomysł po raz pierwszy pojawił się właśnie w serii Midnight Club, dopiero później został skopiowany w Need For Speed: Underground 2.

Tutaj zmian wielkich nie ma – część wyścigów to generowane losowo trasy, niezależne od głównego wątku kariery, ale przydatne przy zdobywaniu gotówki na tuning. Część z nich to wyścigi z konkretnymi kierowcami, po zwycięŜeniu których posuwasz się w górę hierarchii, część to złożone z kilku wyścigów turnieje, w których warto brać udział, bo wygrana w nich przynosi wymierne korzyści w postaci nowych aut czy części.

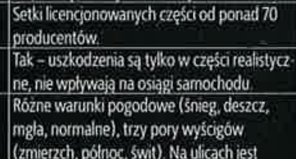
Szybko, szybciej, Midnight Club

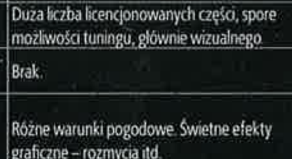
Wyścigi w Midnight Club 3: DUB Edition to pomysłowe bestie – nie rozgrywają się na z góry ustalonych trasach, **chodzi tylko o to, by zaliczyć wszystkie rozrzucone po miejskich ulicach punkty kontrolne** – w zależności od rodzaju wyścigu - w ustalonej lub dowolnej kolejności. **Daje to możliwość samodzielnego odnajdywania najkrótszych i najszybszych tras**, a także wyszukiwania skrótów, których na mapach miast są dziesiątki. To nie tylko wąskie, boczne uliczki, ale także przejazdy przez podziemne garaże czy jazda po... dachach budynków, możliwa dzięki ustawionym w strategicznych miejscach rampom. **Już sama ta swoboda i mnogość sprytnie ukrytych skrótów powodują, że wyścigi w Midnight Club 3: DUB Edition są emocjonujące, pozbawione nudy.**

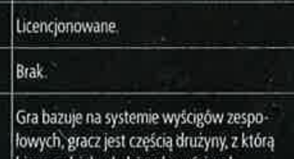
Król ścigałek?!?

Need For Speed: **Underground 2** wciąż rządzi na PC w temacie ulicznych wyścigów. Wkrótce do sprzedaży trafić ma nowa, poprawiona wersja **Juiced** (z nowym wydawcą!), a choć nie zostało to jeszcze potwierdzone, istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, że i **Midnight Club 3: DUB Edition** pojawi się na twardych dyskach naszych blaszaków. Postanowiliśmy porównać te trzy gry – a dla zabawy dorzuciliśmy do tego porównania jeszcze jednego czarnego konia - **Maluch Racer 2**.

	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	JUICED	MALUCH RACER 2
TRYBY GRY	Dwa główne tryby to kariera i tryb Arcade, z kilkoma oryginalnymi pomysłami na wyścigi. Do tego dochodzi edytor wyścigów, w którym ustalasz punkty kontrolne i warunki jazdy na ustalonych mapach miast.	Przede wszystkim kariera z lekko naciąganą fabułką plus możliwość rozegrania pojedynczych wyścigów.	Tryb kariery w bardzo pomysłowy sposób powiązany z kalendarzem imprez samochodowych plus możliwość rozegrania pojedynczych wyścigów.	Tryb kariery plus możliwość rozegrania pojedynczych wyścigów.
MULTIPLAYER	Gra przez sieć do ośmiu graczy jednocześnie. Sporo różnych trybów rozgrywki.	Gra przez sieć, możliwość ustalenia dużej liczby parametrów wyścigów. Rozbudowany system statystyk i rankingów.	Gra przez sieć, możliwość ustalenia dużej liczby parametrów wyścigów.	Brak.
TRASY	Trzy wielkie otwarte miasta (San Diego, Detroit, Atlanta), nieskończona liczba tras wyznaczanych przez ustawiane w mieście punkty kontrolne.	Jedno otwarte miasto (fikcyjne Bay View), które służy jednak raczej jako interaktywne menu. Większość wyścigów odbywa się na ustalonych trasach.	Trasy wyścigów ustalone przez programistów, wszystkie w fikcyjnym mieście San Ricardo.	Siedem ustalonych tras o tak malowniczych nazwach jak „Miasto wieczorem" lub „Parking".
DOSTĘPNE POJAZDY	Ponad 60 pojazdów należących do sześciu różnych klas (m.in. motocykle, auta sportowe, SUV-y). Wszystkie licencjonowane.	Ponad 30 pojazdów, głównie japońskich producentów. Są też samochody klasy SUV.	50 licencjonowanych aut, głównie samochody sportowe.	Jeden samochód – Maluch – za to w siedmiu wersjach.
TUNING	Setki licencjonowanych części od ponad 70 producentów.	Duża liczba licencjonowanych części, spore możliwości tuningu, głównie wizualnego.	Licencjonowane.	Brak.
MODEL USZKODZEŃ	Tak – uszkodzenia są tylko w części realistyczne, nie wpływają na osiągi samochodu.	Brak.	Brak.	Brak.
OPCJE DODATKOWE	Różne warunki pogodowe (śnieg, deszcz, mgła, normalne), trzy pory wyścigów (zmierzch, północ, świt). Na ulicach jest policja, przeszkadza w wyścigach.	Różne warunki pogodowe. Świetne efekty graficzne – rozmycia itd.	Gra bazuje na systemie wyścigów zespołowych, gracz jest częścią drużyny, z którą bierze udział w kolejnych wyścigach.	Hm...







Kropką nad „i" jest jednak szybkość, z jaką to wszystko się dzieje. Na tych z was, którzy mieli okazję zagrać w wydaną wyłącznie na konsole grę Burnout 3: Takedown, najnowsza produkcja Rockstar San Diego aż tak wielkiego wrażenia nie zrobi - obie gry są bowiem porównywalne w pędzie. Na PC jednak – być może z wyjątkiem ultraszybkiego FUTURYSTYCZNEGO Star Wars: Racer – **ścigałki tak szybkiej jeszcze nie było.** O ile pierwsze wozy, najtańsze i z najsłabszymi silnikami, nie zapowiadają niczego wyjątkowego, tak mniej więcej od połowy gry, kiedy przesiądziesz się na fury o **lepszych osiągach**, zobaczysz, co znaczy prędkość przez duże P. Najszybsze auto w Midnight Club 3: DUB Edition, prototypowy model samochodu zaprojektowanego wspólnie przez firmy Mercedes i McLaren, niemal wyrywa się spod kontrolera, a kiedy włączysz turbo, czas reakcji zmniejsza się do milisekund.

Na dwóch kółkach

Model jazdy zaimplementowany w Midnight Club 3: DUB Edition sprawia **świetne wrażenie** nie tylko ze względu na szybkość i sterowność pojazdów, ale również dzięki wprowadzeniu do niego kilku sztuczek stosowanych przez prawdziwych kierowców. Nawet turbo, rzecz właściwie standardowa w wyścigach tego typu, obecna zarówno w NFS: U2 i Juiced, czyli dwóch największych konkurentach Midnight Club 3: DUB Edition, tutaj potraktowane jest nieco inaczej. Poza standardowym „nitrokopniakiem" występuje tu także 'slip-stream boost' – polega on na tym, że jadąc zaraz za przeciwnikiem, w jego tunelu aerodynamicznym, nabijasz znajdujący się na ekranie wskaźnik, a kiedy wypełni się on do maksimum i zacznie migać, masz chwilę, by wyminąć przeciwnika, wcisnąć klawisz turbo i zostawić go z tyłu.

Inne sztuczki to m.in. palenie opon w miejscu, co nie tylko efektownie wygląda, ale pozwala również na szybsze odrobienie strat zaraz po kraksie (trzymając ręczny wykręcasz auto w odpowiednim kierunku, puszczasz hamulec, a samochód wyrywa się do przodu z krótkim turboprzyspieszeniem) czy... jazda na dwóch kółkach (przydatna przy wjeżdżaniu w wąskie uliczki lub przeciskanie się przez zatłoczoną ruchem drogowym autostradę).

Chopper kontra Porsche

Jeszcze inne sztuczki, m.in. podnoszenie przedniego kółka czy ewolucje w powietrzu, dostępne są podczas jazdy na motocyklach. To kolejna z rzeczy, która odróżnia Midnight Club 3: DUB Edition od bezpośrednich konkurentów – gra pozwala ścigać się nie tylko sportowymi wozami znanymi z filmu „Szybcy i wściekli" (to import tuners), ale łącznie aż **sześcioma klasami pojazdów**. Poza import tuners i motocyklami (sportowymi i chopperami) są to jeszcze pojazdy klasy SUV, klasyczne amerykańskie auta (muscle cars), luksusowe sedany i pojazdy prototypowe.

Większość wyścigów swobodnie miesza pojazdy z różnych klas, a pościg na motocyklu za uciekającymi sportowymi bolidami to przeżycie mocno pobudzające gruczoły. Ślinę na ustach fanatyków motoryzacji wywoła z kolei wybór licencjonowanych pojazdów i części do nich dostępnych w grze. Dzięki współpracy z magazynem DUB, biblią wśród amerykańskich pism o tuningu i motoryzacji, ekipie z Rockstar San Diego udało się zdobyć licencję na wykorzystanie ponad 60 autentycznych wehikułów (obecnie lista oficjalna zawiera ich 66) i setek (dosłownie setek!!!) prawdziwych części do ich modyfikacji.

Zakres tuningu jest tu dużo większy niż w innych produkcjach tego typu – modyfikujesz 21 elementów samochodu częściami produkowanymi przez 77 producentów, a co najważniejsze, wszystko wygląda dokładnie tak jak powinno. Podczas prezentacji twórcy gry pokazywali kilka fotek prawdziwych, poddanych tuningowi fur ze stron magazynu DUB i sposób, w jaki można odtworzyć ich wygląd w grze.

Trzy-czte-ry!

Chociaż sam jestem ogromnym fanem Need For Speed: Underground 2, obecnie najlepszej gry o ulicznych wyścigach dostępnej na PC, obawiam się, że jeśli Midnight Club 3: DUB Edition ukaże się ostatecznie w wersji przeznaczonej na blaszaki, będę musiał zmienić wyznawaną religię. W intencji, by tak się stało, jeszcze raz, wszyscy jak jeden mąż, na trzy-czte-ry... **[CDA]**

tanitel.pl

TANI TELEFON

Rozmawiajmy Dużo, dużo taniej!

0 708 177 177

wybierz sam

minuta 35 groszy

łączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
łączenia **międzymiastowe**
z dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
wsze stała cena **0,35** zł / min. (**0,29** zł + VAT)

ZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

zwonisz ze stacjonarnego telefonu, koszt rozmowy dołączony do zwykłego rachunku telefonicznego

DZWONIĆ? wybierz **0 708 177 177** – wybierz numer kierunkowy – wybierz nr docelowy – rozmawiaj!

których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Bułgaria, Chile, Chiny***, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Kong***, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Peru, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**.

wy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
entów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje a za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005

- PRODUCENT: ACTIVISION
- WWW: BRAK
- DATA PREMIERY: LATO/JESIEŃ 2005

ELD | OJCZYZNA WZYWA PO RAZ DRUGI

CALL OF DUTY 2

Któż z nas nie zna tytułu Call of Duty. Gry, która zmieniła spojrzenie graczy na gatunek fps. Tak, to właśnie ten następca Medal of Honor (przecież Infinity Ward tworzą ci sami ludzie, którzy wcześniej popełnili MOH: Allied Assault) stał się wyznacznikiem tego, jak powinny wyglądać w chwili obecnej dobre wojenne shootery.

I choć CoD bynajmniej nie było grą idealną, Infinity Ward udało się stworzyć grę z wielkim rozmachem, z dużym realizmem - i za to im chwała. Oni też wyprzedzili wszystkich o kilka długości i pościg ten trwa właściwie do dziś.

Ponowny zew

To jednak historia, a programiści Infinity Ward piszą nową historię zatytułowaną Call of Duty 2. *(Pochwalmy się, że **jako drugie na świecie pismo o grach dostaliśmy „cynk" na ten temat**. Żeby nie było, że za bardzo zadzieramy nosa, to przyzajemy, iż ilość dostępnych materiałów (tzn. informacji, bo grafik nie brakowało) za wielka nie była – ale wystarczyła, jak widać, by wysmażyć obszerną zapowiedź).*

Tym razem o rewolucji mowy być nie może, to tylko kontynuacja, która ma wykorzystać wszelkie doświadczenia jedynki wzbogacone o nowalijki techniczne. Jednak ta ewolucja ma mieć także mocne punkty, które mogą sprawić, że w pojedynku Call of Duty 2 vs. Brothers In Arms górą okażą się chłopaki z Infinity Ward.

Więcej...

Pierwszą nowalijką jest rozszerzenie teatru działaj wojennych. W sumie akcja gry dzieje się **od roku 1941 do 1945**, czyli obejmuje znacznie większy kawałek czasu, niż to było w części pierwszej. Dzięki temu walczyć będziemy również w Afryce - przeciw „Lisowi Pustyni" i jego Afrikakorps. W misji afrykańskiej przyjdzie nam uczestniczyć jako angielski piechur lub szkocki dowódca czołgu.

Sporo jednak misji rozgrywa się w Europie, zwłaszcza na terenach Rosji i Niemiec. Nie ma jednak mowy o powtarzaniu tych samych bitew czy operacji, jakie już miały miejsce w Call of

Duty oraz United Offensive. Pamiętacie chociażby Stalingrad? Teraz misje będą rozgrywane nie w samym mieście, ale dokoła niego.

Oznacza to oczywiście nowych bohaterów. Infinity Ward wprawdzie nie podało wszystkich, ale wiadomo już parę szczegółów o kilku z nich. Mundur Armii Czerwonej przywdziewa szeregowiec Vassili Ivanovich Kosolov (*) (piękne nazwisko!). Swój szlak bitewny zacznie 30 kilometrów od Moskwy, gdzie radzieccy żołnierze zatrzymują niemiecki blitzkrieg.

Angielskim bohaterem jest sierżant Davis, żołnierz 8 Armii dowodzonej przez generała Montgomery'ego. W tym przypadku walczyć zaczynamy w Afryce Północnej (Egipt i Tunezja), a później przenosimy się do Europy na front zachodni. Trzecim bohaterem jest niejaki kapral Bill Taylor walczący w rangersach,. W tym przypadku walczyć będziemy tylko na froncie zachodnim.

Nie ma „z kwiatka na kwiatek"

Jak pamiętamy, obecność w Call of Duty kilku bohaterów powodowała, że byliśmy rzucani na zmianę raz tu, raz tam. Przyznam, że trochę mnie to denerwowało, bo czasem gubiliśmy wątek. Raz byliśmy amerykańskim żołnierzem we Francji, potem nagle broniliśmy gruzów Stalingradu jako czerwonoarmista. W Call of Duty 2 jest inaczej. **To gracz po zakończeniu misji dostaje do wyboru możliwość pokierowania losami któregoś z bohaterów.** Może zatem kontynuować wątek Kosołowa i walczyć na Wschodzie lub przenieść się do słonecznej Afryki, jako sierżant Davis. Pomysł ciekawy, zobaczymy, jak to będzie wyglądać w praktyce, jak takie przeskakiwanie będzie się miało np. do stopnia trudności gry.

Precz z liniowością?

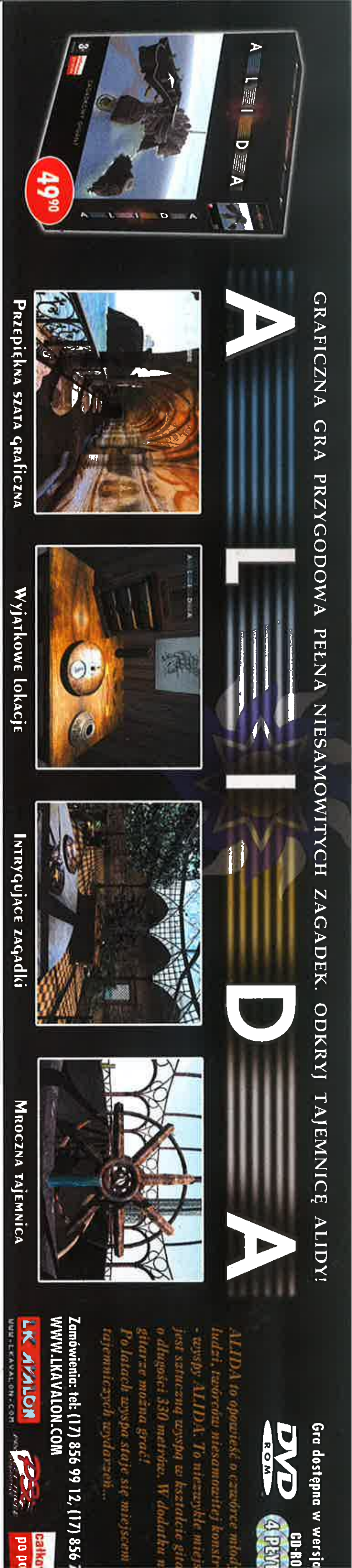
Jedną z większych wad Call of Duty była liniowość. Niestety przy całej swej wspaniałości Call of Duty dość szybko się nudziło, gdyż chodzenie jak po sznurku od lokacji do lokacji wśród skryptowanych wydarzeń nie jest zbyt zabawne – przynajmniej przy kolejnym zaliczeniu gry. Do podobnego wniosku doszli autorzy Call of Duty 2.

Założenie jest takie, **by założony cel misji można było osiągnąć na kilka sposobów.** W obrębie każdej misji jest zresztą kilka mniejszych, aczkolwiek również ważnych zadań, które ponoć będzie można wykonać w dowolnej (na ile fabuła pozwoli) kolejności. Dzięki temu uzyskamy grę bardziej taktyczną, bo przeciwnika można będzie oflankować czy po prostu ominąć. Zaczynam się nawet zastanawiać, czy czasem Call of Duty 2 pod względem taktycznym nie będzie przypominać Brothers In Arms? Całkiem możliwe.

...i ze skryptami?

Takie taktyczne rozwiązania nie byłyby możliwe, gdyby nie wysokie AI naszych kumpli, a także przeciwników. Panowie z Infinity Ward coś tam przebąkują o tym, że **w grze nie uświadczymy skryptów**, ale jakoś do końca wierzyć się nie chce, pamiętając jak bardzo 'uskrypcone' były i MoH i CoD...

Teraz ponoć skryptów ma nie być wcale (lub prawie wcale), a przeciwnik ma reagować bardzo rozsądnie na nasze poczynania. Kiedy trzeba, wycofa się, kiedy indziej zajdzie nas z boku lub tyłu, a jeszcze



innym razem będzie się twardo bronił. Wszystko zależeć ma od sytuacji. Inteligencja komputera została tak dopracowana, że przeciwnik ponoć reaguje nawet na granaty dymne,.

Cięższą podajcie mi giwerę

Skoro już mowa o nowalijce w formie granatów dymnych, szybko dwa słowa o arsenale dostępnym w grze. Do zabawek znanych z Call of Duty doszło kilka nowych. Niemcy mają na wyposażeniu Gewehr 43, radzieccy żołnierze SWT-40, a Rangersi zamiast M1A1 są wyposażeni w M1. Poza tym każda z nacji ma własne rewolwery i tak Anglicy mają Webley Mark 6, a czerwonoarmiści - Tokariewa TT-30. W sumie w Call of Duty 2 jest dostępnych około **piętnastu nowych rodzajów broni.**

Multi? Top Secret!

Nic niestety nie wiadomo o trybie multiplayer. Jak dla mnie, to, co oferowało pod tym względem Call of Duty, woła o pomstę do nieba. Po pierwsze, prędkość rozgrywki w jedynce była fatalna, a po drugie, same tryby rozgrywki były nijakie. W rezultacie multiplayer był dużo słabszy niż w RTCW, Enemy Territory czy nawet Battlefield 1942. (Choć ta kamera pokazująca ostatnie chwile gracza... całkiem sympatyczna.) Miejmy nadzieję, że programiści uczą się na własnych błędach i tym razem otrzymamy lepszy tryb gry sieciowej.

...Ładniej

Od czasu premiery Call of Duty minęło, jeśli dobrze liczę, półtora roku. Nic zatem dziwnego, że na screenach dostarczonych przez Activision dokładnie widać różnice pomiędzy jedynką i dwójką. Tyczy się to nie tylko modeli postaci ale przede wszystkim otoczenia – i warunków atmosferycznych. Dzięki nowemu silnikowi twórcy mogą dowolnie generować burze, śnieżyce czy burze piaskowe.

A przecież w przypadku Call of Duty również zachwycaliśmy się grafiką. Teraz grafika jest jeszcze bardziej realistyczna i widowiskowa. **Infinity Ward nieustannie przecież dąży do tego, by ich gra była jak najbardziej kinowa...**

Podobnie jest z dźwiękiem. Pamiętacie szok, jaki towarzyszył nam wraz z pierwszym włączeniem Call of Duty? W sequelu **każdy z żołnierzy na polu walki wypowiada od 500 do 750 linijek tekstu,** więc łatwo możecie sobie wyobrazić, co będzie się działo w naszych głośnikach. Sąsiedzi, drżyjcie! Ściany też. O ile macie w domu coś w stylu 5+1, z solidnymi satelitkami i subwooferem. A jeśli macie, to uważajcie by nie popuścić w fotel z emocji...

Cze-ka-my...

Cóż, na koniec chyba nie wypada powtarzać milion razy napisanych już tekstów w stylu „*będzie to kolejny milowy krok w dziejach gier komputerowych*". Bo nie będzie. Tym niemniej jeśli uda się programistom wyeliminować wszystkie buraczki Call of Duty i zrealizować większość tego, co obiecali - to do czynienia będziemy mieli z naprawdę świetną grą. Trzymajcie kciuki! **Premiera? Cóż, późne lato, wczesna jesień...**

(*) czyli tak naprawdę Wasilij Iwanowicz Kosołow. Wkurzające jest dla mnie owo zangielszczanie swojsko brzmiących w uszach Polaków słowiańskich nazwisk i nie tylko nazwisk, tym bardziej że nie jest to spowodowane żadną normą Unii, czy sugestiami prof. Miodka.

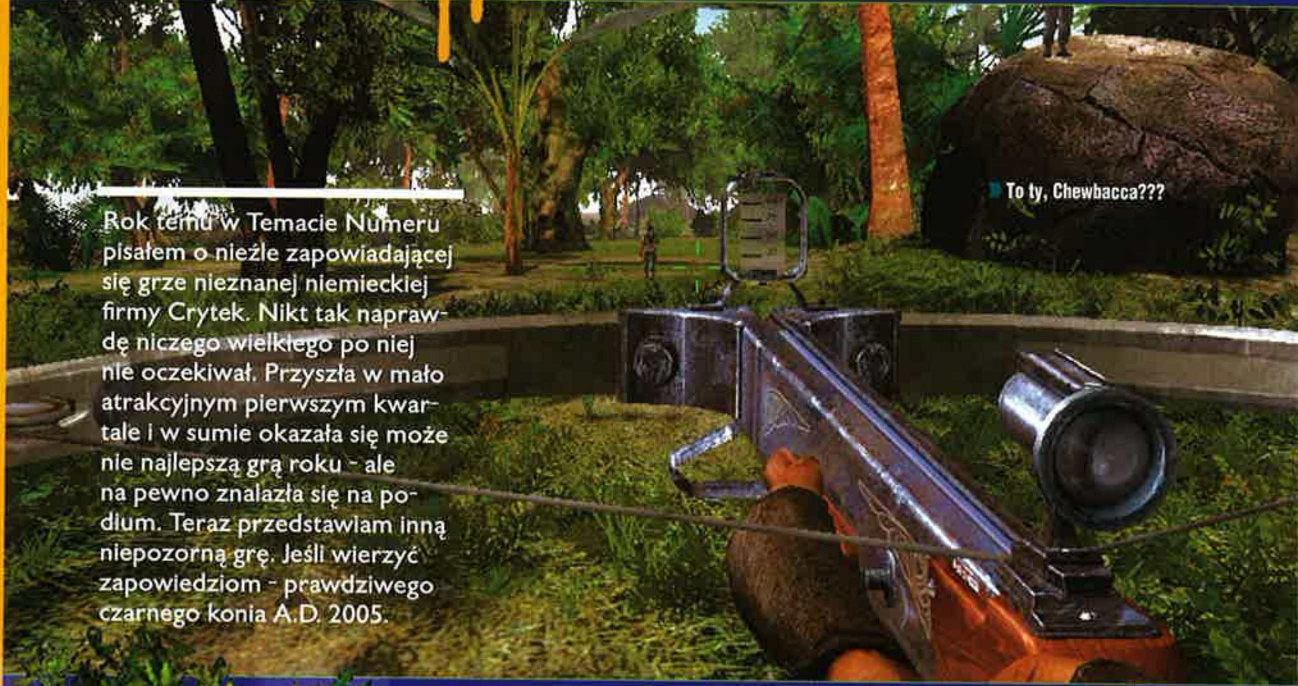
Po prostu dorosła nowa generacja „profesjonalistów", którzy nie uczyli się w szkole rosyjskiego (nie, żebym tego żałował) i teraz kaleczą nasze uszy najróżniejszymi „kalashnikovami", „Kremlinami", „tsarami", że o „stolitschnej vodce" nie wspomnę. Jak to mówią Rosjanie ...„a yob waszu mat, svolotsch". :) Sorry za ów lingwistyczny w(s)tręt – ale niech ruski Jasiu po prostu będzie Iwanem, a nie Ivanem. Inaczej wkrótce do pewnego osobnika w redakcji będziemy mówili „Black 'Paker' Ivan"... **|CDA|**

Nigdy nie odwracaj się tyłem do wroga.
Chyba, że osłania Cię żołnierz Marines.
Walczysz na pierwszej linii - jako amerykański Marine biorący udział w ulicznych walkach w Bejrucie. Poprowadź czteroosobową drużynę żołnierzy, która korzysta z taktycznych doktryn Marines. Poruszaj się agresywnie, wiedząc, że Twoi żołnierze zapewniają bezpieczeństwo z każdej strony i przeprowadzaj precyzyjne ataki, wspierane przez lotnictwo i moździerze. Zagraj w grę FPS tak realistyczną, że prawdziwi Marines korzystają z niej w trakcie szkolenia.
„Rzadko spotykany realizm rozgrywki."
REKOMENDACJA GRY OnLine www.gry-online.pl
READY · TEAM · FIRE · ASSIST
Rozegraj grę jednoosobową, 4-osobową w trybie kooperacji albo walcz każdy-z-każdym na Specjalnej Arenie.
CLOSECOMBAT
FIRST TO FIGHT
TAKICH PRZEŻYĆ W WALCE DOSTĄPIĆ MOŻE TYLKO GARSTKA WYBRAŃCÓW.
PUŁKOWNIK ROMAN POLKO BYŁY DOWÓDCA JEDNOSTKI SPECJALNEJ GROM REKOMENDUJE GRĘ.
GRA OPARTA O NARZĘDZIE SZKOLENIOWE, STWORZONE DLA US MARINES
WKRÓTCE W SKLEPACH! Odwiedź www.closecombat.gry-online.pl
16+ pegi.info
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
99,90 PLN
PC CD-ROM SOFTWARE
CENEGA
POWERED BY gamespy
ATOMIC GAMES
DESTINEER
2K GAMES
05 Destineer Studios Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wersja PC wydana przez Destineer Publishing Corp. Dystrybuowana wyłącznie przez Take-Two Interactive Software Inc. First to Fight i Ready-Team-Fire-Assist są znakami towarowymi
eer Publishing Corp. Close Combat jest zarejestrowanym znakiem towarowym Atomic Games Inc i został wykorzystany przez Destineer na mocy licencji. Destineer jest zarejestrowanym znakiem towarowym Destineer Inc. 2K Games, logo 2K
s, Take-Two Interactive Software i logo Take2 Company są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software.

QN'IK

BOILING POINT
ROAD TO HELL

DATA PREMIERY: MAJ 2005
PRODUCENT: DEEP SHADOWS
DYSTRYBUTOR: ATARI
INTERNET: WWW.DEEPSHADOWS.COM



To ty, Chewbacca???

Rok temu w Temacie Numeru pisałem o nieźle zapowiadającej się grze nieznanej niemieckiej firmy Crytek. Nikt tak naprawdę niczego wielkiego po niej nie oczekiwał. Przyszła w mało atrakcyjnym pierwszym kwartale i w sumie okazała się może nie najlepszą grą roku - ale na pewno znalazła się na podium. Teraz przedstawiam inną niepozorną grę. Jeśli wierzyć zapowiedziom - prawdziwego czarnego konia A.D. 2005.

Saul Myers, cywil z wojskową przeszłością, odbiera telefon z redakcji magazynu, dla którego pracuje Lisa, jego córka. Wysłali ją do południowej Ameryki, aby przeprowadziła dziennikarskie śledztwo. Od ponad dziesięciu dni nie dała znaku życia, więc bohater, wiele się nie zastanawiając, pakuje się i wyjeżdża do Kolumbii. Tam poznaje zupełnie nowy, rządzący się przedziwnymi prawami świat.

Informacyjny miszmasz

Tak naprawdę nie do końca wiadomo, czy Saul jedzie po córkę, czy siostrę (według wypowiedzi twórców, zachodni dystrybutor stwierdził, że opcja z córką będzie ciekawsza i ją należy uznać za ostateczną). Oraz czy w ogóle ma na imię Saul, czy Kevin, gdyż imiona pojawiają się mniej więcej w materiałach pół na pół. Nie można mieć też stuprocentowej pewności, że akcja gry będzie się działa w Kolumbii czy tylko w jakimś anonimowym południowoamerykańskim państwie. Ba, niektórzy mogą nawet nie wiedzieć, jak w końcu gra się nazywa, gdyż przez bardzo długi czas była zapowiadana jako **Xenus**. Wszystko to jest spowodowane tym, że **nad Boiling Point: Road to Hell prace toczą się już od wielu lat i jak na razie upłynęło półtora roku od pierwszej daty oficjalnej premiery.**

Viva Ukraina!

Na pewno byłoby to wielce irytujące, gdyby rzesza graczy Xenusa tęsknie wypatrywała. Tymczasem oczekiwania w stosunku do gry są stosunkowo niewielkie, gdyż nie może ona się równać głośnością medialną z wielkimi konkurentami, m.in. Stalkerem. Za to **wszystko póki co wskazuje na to, że jak już Boiling Point się pojawi, uderzy z taką mocą, że cały rynek się zatrzęsie.** Grę robi ukraińska grupa Deep Shadows, do tej pory znana graczom z przyzwoitej Codename: Outbreak (w CDA dostała 7+, choć oceny na świecie były nieco niższe). Tak właściwie to mówienie o tym samym składzie jest nieco na wyrost - na początku powstawania BP w firmie pracowały 4 osoby, teraz zatrudnionych jest 15.

Wszystko wskazuje na to, że długi czas oczekiwania na Boiling Point może wyjść grze tylko na dobre. Autorzy nie działali pod natężoną presją fanów i mogli poświęcić masę czasu na szlifowanie gry. A było co robić, bowiem Road to Hell zapowiada się na jedną z

Tutaj nie będzie pancernych zwierzątek...

Autorzy nie działali pod presją fanów i mogli poświęcić masę czasu na szlifowanie gry. A było co robić, bowiem Road to Hell zapowiada się na jedną z najbardziej złożonych gier ostatnich lat.

najbardziej złożonych gier ostatnich lat. **Takiego rozmachu nie widzieliśmy już od bardzo dawna.**

Rzut okiem

Jak mówią autorzy, ich gra to połączenie pierwszoosobowego (z możliwością grania w TPP) shootera z cRPG. Elementy te ponoć są bardzo wyważone. Fabuła, interakcje z NPC-ami i współczynniki postaci bardzo dobrze komponują się ze strzelaninami na ulicach czy typowo zręcznościowymi pojedynkami przy użyciu przeróżnej maści pojazdów. **Boiling Point: Road to Hell, jeśli wszystko dobrze pójdzie, zachwyci graczy, którzy spędzili tygodnie nad jakąś grą z serii GTA**, choć jednocześnie mieli poczucie niedosytu.

W BP:RtH nie ma podziału na misje ani nawet lokacje. Włączasz *New Game* i nie masz możliwości wybrania uzbrojenia ani skonfigurowania czegokolwiek. Zawsze znajdziesz się w butach Saula Myersa i wszystkiego będziesz się musiał dowiedzieć sam. **Gra jest całkowitym zaprzeczeniem liniowości** - kolejne zadania wykonujesz wtedy, gdy masz na to ochotę i poruszasz się po świecie całkiem swobodnie. Żaden budynek nie jest tylko atrapą - **do wszystkich możesz wejść**, choć oczywiście czasem nie będzie to łatwe. Jedno zaś jest całkowicie pewne - zwiedzanie świata gry na piechotę nie będzie miłym zajęciem, nie wspominając już o tym, że do mapy należy zaglądać bardzo często. Gra dzieje się na powierzchni **625 kilometrów kwadratowych**. 25 kilometrów wzdłuż i tyleż wszerz. Żadnych lokacji i doładowań.

Tego często w grachie widujemy - o ile w ogóle. Na tak ogromnym obszarze zostało umieszczonych kilka miast, obozów, baz, a także wiele tajnych miejsc, których nie widać od razu.

Urbanizacja Kolumbii

Głównym zadaniem stawianym przed graczem jest odnalezienie córki. Właściwie z każdą napotkaną postacią w grze możemy zamienić kilka słów i oczywiście zapytać, czy ktoś latorośli nie widział. Deep Shadows zapewnia, że **dialogi nie będą suche - w grze pojawi się również dużo humoru.** W sumie spotkać można aż **300 NPC-ów** (czyli Non Player Character - postać, która nie bierze bezpośredniego udziału w grze, ale może np. zlecać głównemu bohaterowi zadania), co jak na powierzchnię gry być może wielką liczbą nie jest.

Klimaxy jak w FarCry, a grafika podobna...

Ale pamiętajmy, że w niej **nie są** zawarci żołnierze poszczególnych frakcji...

No właśnie - czas powiedzieć kilka słów o tym, kto tak naprawdę rządzi w Ameryce Południowej. Jest sześć grup: oficjalne władze, mafia kokainowa, Indianie, CIA, gangsterzy oraz partyzanci. W każdej chwili możemy zobaczyć w menu, z którą grupą Myers ma na pieńku, a kto go lubi. Zrozumiałe, że owe sympatie i antypatie będą przekładały się na reakcje spotkanych przedstawicieli tych grup.

Lista zadań

Nie samym jednak ratowaniem córki bohater żyje. A jeśli nawet, to jest to cel niewykonalny bez uprzejmości wyświadczanych niektórym ludziom. Nie bez znaczenia są też pieniądze, bez których, jak wiadomo, przeżyć nie sposób. Sposobów na ich zdobycie jest wiele. Przede wszystkim Boiling Point oferuje graczowi około **300 zadań** (questów). Gra zmusi też niejednokrotnie bohatera do dokonywania trudnych wyborów natury moralnej. Niejednokrotnie np. nawinie się jakaś niewinna osoba, którą będzie można zabić dla pieniędzy. Czasem nawet może się to odbyć bezkarnie - jeśli będzie miało miejsce na bezludziu i nikt tego nie zobaczy. Prawo w Kolumbii nie działa najlepiej. Policji należy się obawiać tylko w obrębie miast. Poza granice nie wyściubiają oni nosów.

Gra jest całkowitym zaprzeczeniem liniowości - kolejne zadania wykonujesz wtedy, gdy masz na to ochotę i poruszasz się po świecie gry całkiem swobodnie.

Pijane RPG

W BT znajdziemy dużo typowych dla cRPG elementów. Postać może wynająć hotel albo przespać się w dowolnym miejscu i o prawie każdej porze, przy czym miejsce dobrze sobie wybrać odpowiednie. To znaczy takie, w którym nie będzie ryzyka, że bohatera obudzą szczekające psy czy policja (kiboli i hiphopowców uprasza się o niekomentowanie ostatniego zdania. Owszem, istnieje pewna różnica!). Nie zabraknie również posiłków. W jednym z wywiadów autorzy jednak stwierdzili, że można przeżyć w grze bez jedzenia i spania - ale jak będzie funkcjonowała postać, która jest „na nogach" od kilkudziesięciu godzin, nie wiadomo. Przy okazji, w Boiling Point znajdziemy dynamicznie zmieniające się pory doby. Dzień gry równać się będzie około 7-8 godzinom czasu rzeczywistego. Przy okazji posiłków - jak przystało na produkcję robioną na wschodzie, będzie można również sobie popić - bynajmniej nie wody mineralnej. Oczywiście wiąże się to później ze znanymi konsekwencjami. **Dodatkowo bohater może również... zaziębić się!** Wystarczy, że dłużej postoi w deszczu. To dopiero realizm!

Jak wspomniałem wyżej, gra nie pozwala na początku na ustalenie charakterystyk postaci. Co więcej, nie jest to również możliwe w dalszej części gry. Twórcy znów postawili tu na realizm - **zmiany parametrów są samoczynne i bardzo naturalne.** Nie można na przykład, tak jak w wielu grach cRPG, po zabiciu setek szkieletów wielkim toporem przydzielić sobie punkty inteligencji. W Boiling Point są one automatycznie rozprowadzane po tych umiejętnościach, z których postać korzysta najczęściej. Jeśli więc gracz dźwiga duże ciężary, rośnie mu siła; jeśli dużo strzela, celność i tak dalej.

Licencję pilota trzeba albo zrobić, albo kupić na czarnym rynku

Ubezpiecz się!

Pieniądze w grze są wartością może nie najwyższą, ale ich miejsce plasuje się zaraz po życiu. Można za nie kupić masę rzeczy. Od broni, amunicji, różnych gadżetów i apteczek (które nie są idiotycznie porozrzucane po ulicach - bo niby dlaczego?), poprzez samochody aż po... informacje. Nie wszyscy mieszkańcy przecież tylko czekają, żeby podzielić się z bohaterem swoją wiedzą.

Jeśli zaś stałoby się nieszczęście i Saul by zginął - jeszcze nie trzeba sięgać po klawisz odpowiedzialny za ładowanie gry (zapisać ją można w dowolnym momencie). Tak jak w serii GTA, obudzi się wtedy w szpitalu, w którym dobrzy lekarze postawią go na nogi, choć tylko pod warunkiem, że **będzie miał czym zapłacić**. Jeśli nie znajdą gotówki, wezmą rzeczy z inwentarza. A jeśli i tych nie będzie... Cóż, wtedy właśnie przyda się opcja 'load game'.

Uzbrojenie

Aby jednak nie dać się zabić, gracz ma duży wybór giwer. Broń wzorowana jest w znakomitej większości na realnie istniejącym orężu i jest jej naprawdę duży wybór. Teoretycznie do dyspozycji zostało oddanych około **dwudziestu rodzajów broni**, ale każdy z nich można jeszcze dodatkowo usprawniać, przez co liczba ta wzrasta. I nie piszę tu tylko o pistoletach, shotgunach, wyrzutniach granatów czy snajperkach. W grze pojawią się też kusze, broń biała, a także coś ekstra. Deep Shadows nie zdradziło, co to będzie

GTA: Columbia?

Choć porównania z GTA na pierwszy rzut oka zdają się naturalne, to w wątpliwość poddać można ich trafność. Właściwie podobieństwa kończą się na tym, że gracz może kierować różnymi pojazdami. Samo zdobywanie ich już w Kolumbii powinno odbywać się raczej drogą legalną. Co prawda gracz może specjalizować się w kradzieży aut, ale jest to zajęcie bardzo ryzykowne. Kolumbijczycy nie zawsze mają w zwyczaju, po przyłapaniu złodzieja na gorącym uczynku, dzwonić na policję. Jeśli jednak zdecydujesz się na kradzież – pamiętaj o dwóch rzeczach. Każdy pojazd kieruje się nieco inaczej, więc zdobycie prawa jazdy nie jest wcale śmiesznym pomysłem. Druga rzecz – nigdy, ale to nigdy nie kradnij samochodu, który nie ma pełnego baku. Sam domyśl się, dlaczego.

Boiling Point zachwyci graczy, którzy spędzili tygodnie nad jakąś grą z serii GTA, choć jednocześnie mieli poczucie niedosytu.

Jak widać, akcja będzie bardzo dynamiczna, „rozrywki" nie braknie...

dokładnie, ale domyślam się, że gracz będzie mógł zdobyć jakiś fikcyjny prototypowy karabin. Tak czy inaczej poprzez dobór broni gracz sam zadecyduje, jak będzie chciał wypełnić zadanie - czy cicho i z daleka, czy pójdzie w ślady Rambo.

AI w Mensie

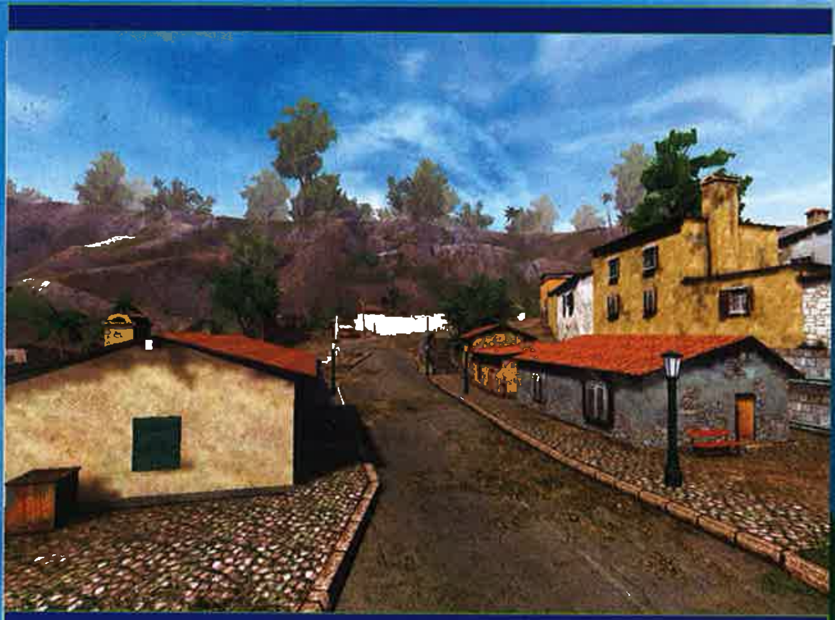
Przeciwnik oczywiście nie pozostaje dłużny. Jak zwykle materiały prasowe aż kipią od informacji, jakich to cudów nie potrafi dokonywać AI. Do takich opowieści należy oczywiście podchodzić z dystansem, jednak wiele wskazuje na to, że zapewnienia mogą się spełnić. Przeciwnik będzie dysponował różnorodnym arsenałem. Jeśli nie będzie mógł trafić do gracza z karabinu, rzuci granat. Im lepiej wyszkolony, tym mądrzejszy w walce - część przeciwników może też wpaść w panikę czy to zwyczajnie bojąc się gracza, czy po odniesieniu jakiejś rany.

W drogę!

Na uwagę zasługuje również **duża interaktywność otoczenia**. Nie tylko można przestrzelać drzwi, ale nawet niszczyć ściany budynków, o ile nie są ważnym elementem fabuły. Warto też przyjrzeć się bardzo częstemu widokowi w grze, jakim są pojazdy. Jak nietrudno się domyślić, nie są one atrapami ani sprzętem dostępnym tylko dla komputera. **Saul może zasiąść za kierownicą samochodów, motorów, jachtów, motorówek, a nawet czołgów i helikopterów** (tych będą nawet cztery rodzaje). Więcej, nie tylko może - wręcz musi, jeśli nie chce spędzać godzin na chodzenie piechotą między miastami. Można też skorzystać ze środków masowego transportu oraz taksówki.

Warto zaznaczyć również, że pojazdom kończy się paliwo. A benzynę - oczywiście - można kupić. Swoją drogą, na stacji benzynowej można ją wlać do baku, ale i również do kanistra, by uniknąć sytuacji, że benzyny zabraknie na jakimś pustkowiu.

Podczas jazdy gracz też nie jest bezbronny. Niektóre pojazdy są wyposażone w broń pokładową. Sterowanie nimi nie powinno nastrę-



Codename: Outbreak

Deep Shadows to nie debiutanci, ale pewnie mało kto pamięta ich pierwszą grę - Codename: Outbreak (2001). Był to w sumie klasyczny FPS, choć zarysowane w nim zostały elementy taktyczne. Jak na grę budżetową (jako taka została wydana na Zachodzie) oceniana była całkiem nieźle. Niektórzy narzekali na kwestie mówione, inni na fabułę (była nader prosta: zabij Obcych!) i oprawę graficzną oraz engine. Ogólnie jednak - choć brakowało w niej ostatecznego szlifu - Codename: Outbreak świetnie łączyła zbilansowane proporcje między akcją a taktyką z wysoką grywalnością. Przy okazji - początkowo gra miała nazywać się Venom. Tradycja zmieniania tytułów w późnej fazie tworzenia jest w Deep Shadows, mimo ich niewielkiego dorobku, dość popularna.

Prace nad Boiling Point: Road to Hell toczą się już od wielu lat i jak na razie upłynęło półtora roku od pierwszej daty oficjalnej premiery.

czać dużych trudności, potraktowano to mniej więcej tak jak w GTA: VC. Steruje się kursorami, spacja służy za hamulec ręczny, a jeśli jest jakaś broń - obsługiwana jest za pomocą myszy. Ciekawostką i dużym novum jest **konieczność zdobycia licencji na prowadzenie niektórych pojazdów**. Można to zrobić drogą legalną, ale nic również nie stoi na przeszkodzie, żeby wybrać się na zakupy i skorzystać z obficie zaopatrzonego pod tym względem czarnego rynku.

Kolumbijskie zoo

Ludzie nie są jedynymi istotami zamieszkującymi Kolumbię - o czym potencjalnie wie każdy czytelnik, niemniej zwykle autorzy gier o tym zapominają. W grze pojawią się w dużej liczbie zwierzęta, obecne nie tylko jako dekoracja. Będzie można na nie na przykład polować. Coś w sam raz dla tych, którzy w innych FPS-ach wystrzelali niejeden magazynek, chcąc trafić w ptaka, który okazywał się pancerny. Nie przewidziano niestety możliwości wytresowania sobie psa i przyłączenia go do „drużyny", choć kto wie, co przyniesie dodatek. Notabene zapowiadany już rok przed premierą gry.

Zabawki

Warto też poświęcić nieco miejsca gadżetom, które w swoim ekwipunku znajdzie Myers. Standardowym wyposażeniem będzie zegarek ze świecącą tarczą (bardzo przydatny, wbrew pozorom), aparat fotograficzny, komórka (z której na pewno można odbierać przychodzące rozmowy - nie wiadomo nic jeszcze o wykonywaniu połączeń) oraz latarka - działająca zresztą bardzo dobrze, co widać na filmach prezentujących grę. Poza tym w niektórych misjach przydadzą się bardziej złożone gadżety, jak choćby zestaw z mikrofonem kierunkowym do podsłuchiwania odbywających się w dalszej odległości rozmów. Wszak Boiling Point to cRPG - nie każda misja będzie polegała na kolejnych masowych mordach.

Wrzący silnik

Warstwa techniczna również nie przedstawia się najgorzej, choć sama grafika nie będzie raczej

Ciekawa broń - kompot Mołotowa?

główną zaletą gry. Oczywiście **najważniejszą możliwością engine'u jest możliwość wyświetlania ogromnej mapy i zmieniania środków lokomocji. Brak natomiast ragdoll**, czego można żałować. Tym bardziej że w grze mnóstwo elementów jest interaktywnych - po części również ciała zabitych. Dwuznaczność zamierzona - gra pozwala na np. podniesienie kończyny rozerwanego granatem człowieka.

Jak widać, elementy *gore* również się pojawią. Postacie występujące w grze nie będą jednak, mimo braku „szmacianej lali", sztywnymi klocami. Poza tym, że będą bardzo mobilni, została dla nich opracowana ponoć **świetna animacja szkieletowa**. Poruszają się realistycznie i także reagują na postrzelenia. Jeśli trafisz kogoś w nogę, będzie kulał. Jeśli w rękę, którą trzymał broń... Cóż, najczęściej po prostu ucieknie w panice. Tę zobaczyć będzie można również na twarzy, ze względu na zaimplementowane zaawansowane animacje.

Skąd się to wzięło?

Tak właściwie to historia Deep Shadows nie zaczęła się od żadnego pomysłu na grę, ale od engine'u. Wykorzystany już w Codename Outbreak, w Boiling Points został znacznie ulepszony (właściwie do tego stopnia, że trudno uwierzyć, że to ten sam). **Vital 2**, bo tak się nazywa, potrafi wyświetlić 300 000 polygonów na ekranie, zaś każda postać składa się z circa 5000. Nie będę pisał o rozdzielczości tekstur i innych niepotrzebnych nikomu do szczęścia technikaliach - jak gra wygląda, najlepiej widać na obrazkach. Z naprawdę interesujących graczy elementów warto wymienić szczególnie minimalne wymagania sprzętowe. Znana póki co jest tylko karta graficzna, a ona może nastrajać bardzo optymistycznie. **Do gry wystarczy już pierwszy GeForce** (czy ciut od niego lepszy 2 MX). Wiąże się to oczywiście z pewnymi graficznymi ograniczeniami, ale jak obiecują autorzy, DirectX9 również będzie wykorzystywany. Bez rewelacji jednak - nie ma co liczyć na bardziej zaawansowany pixel shader niż 1.1. W informacjach pojawiły się nieścisłości dotyczące światła. W jednym wywiadzie autorzy zapewniali, że będzie ono dynamiczne, zaś w innym była mowa o statycznym. Nie wiadomo więc, czy żarówki będą kuloodporne.

Na koniec warto wspomnieć o trybie wieloosobowym i demie, o których również krążą sprzeczne pogłoski. Jakiś czas temu autorzy zapewniali, że multiplayer będzie i już od dawna testują różne jego tryby. Pojawić się miały specjalne mapy do rozgrywek typu CTF, jak również tryb co-operative, który dodałby rozgrywce sporo głębi. Tryb wieloosobowy odbywałby się przez GameSpy lub LAN i pozwalałby zmierzyć się (lub współpracować) jednocześnie 20 graczom. Trybu warunkowego używam jednak dlatego, że najnowsza informacja o multi mówi, że **trybu tego nie będzie**, aż do ukazania się dodatku. Trochę to bezczelne, ale cóż - takie są prawa rynku. Gorzej, że prawdopodobnie z tego samego powodu **nie będzie dema gry**. Autorzy chcieli właśnie wykorzystać do niego jakąś mapę dla wielu graczy, bo ponoć nie ma możliwości okrojenia świata gry do potrzeby dema. A jeśli nawet jest - to tak czy inaczej owo zajmowałoby jakieś... 2 płyty CD. (Podczas gdy cała gra wyjdzie w dwóch wersjach: na 4 CD lub 1 DVD).

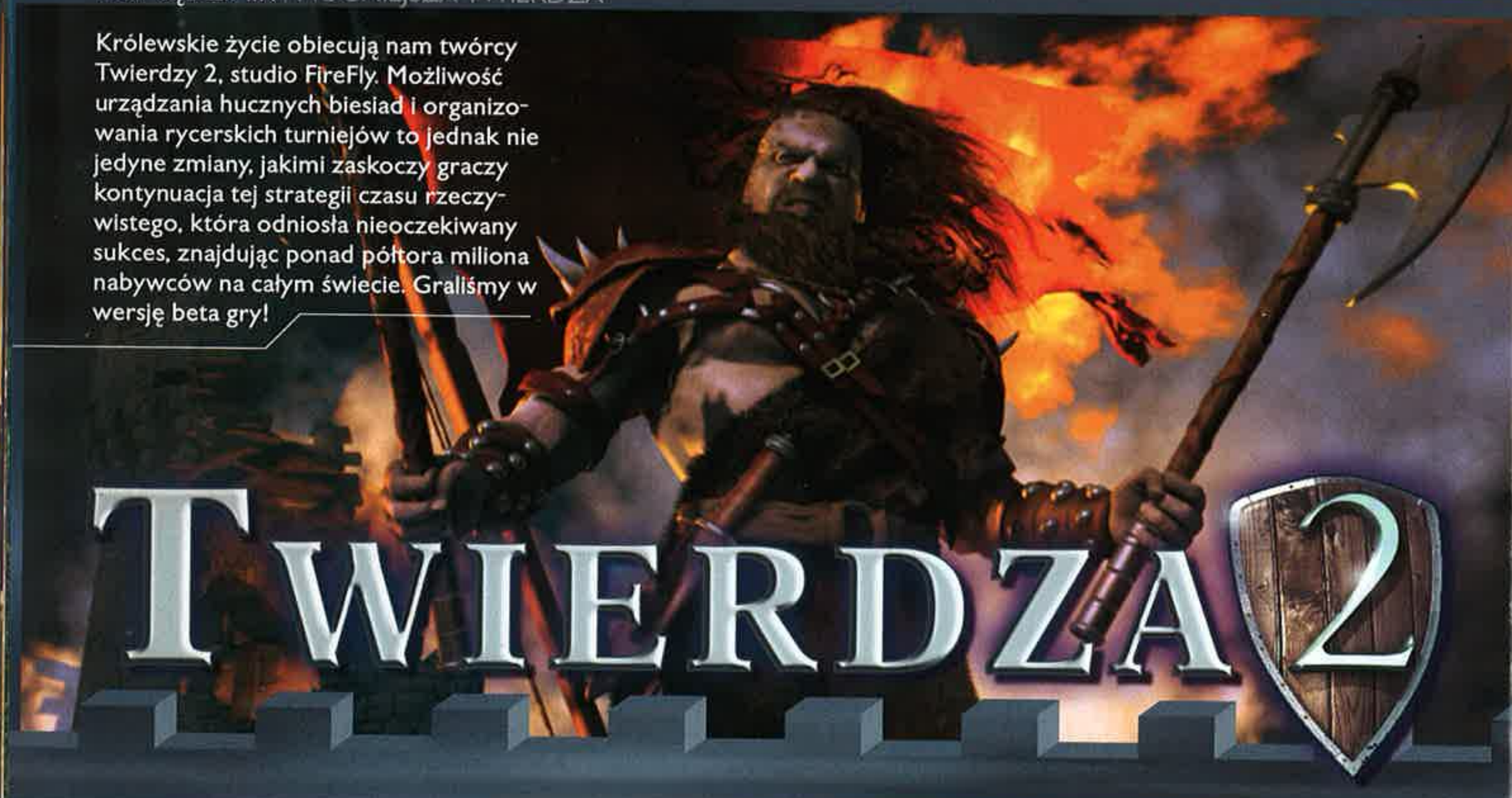
BT:RtH ma ogromne zadatki na bycie wielkim hitem. Już to wystarczy, by uważnie śledzić dalsze losy gry Ukraińców... **|CDA|**

Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000zł
wnioski wyciągnij sam!
MALUCH 2 RACER
WWW.PLAY.PL
PLAY
WYTNIJ!
Kradzione ▸ PLAY.PL
GRY TAŃSZE NIŻ
STANDARD
26 KM
Weekend
33 KM
BINOCLE
48 KM
PICKUP
54 KM
BIS SPORT
65 KM
TOXIC
71 KM
KABRIO
80 KM
Sporting
93 KM
eXperimental
105 KM
Red Thunder
122 KM
28 torów + 10 Malców = Orgazm
DEMO w miesięczniku GAMER 2-3/05 (czytaj poniżej)
Oraz na:
GAMERANKING.PL
Od kwietnia w sklepach i kioskach.
PEŁNYCH WERSJI 2-3/2005 4,90
GAMER
1CD
Zawiera pełne wersje:
Alien Shooter DODATEK PL
Alien Shooter PODSTAWA PL
Search Rescue 4
Tajniak
PC CLEAN 2004 PL
UNINSTALER 2004 PL
oraz dema:
MALUCH RACER 2 PL ...itd
GAMER 2-3/2005
4,90 zł
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
NOWY! 55 PEŁNYCH WERSJI
KOMPUTER CD
1/2005
4,90 zł
KODY POCZTOWE
PC PACKER
PC CLEAN 2005
RAGE
WORD XP
KLIPARTY
1CD
Zawiera pełne wersje:
Bijatyka - THE RAGE
PC CLEAN 2005 PL
PC PACKER PL
KURS WORD XP
Kliparty Wektorowe
Kody Pocztowe
oraz Freeware i inne dodatki.
4,90 zł
KOMPUTER CD 1/2005
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
3,95 1CD
strefa hip-hop
nr 1/2005
WWW.STREFA-HIPHOP.PL
3,95 zł
TEMA
2LB
18L
NIZA
HOTY 2004
Płyta AUDIO - 8 kawałków!
Esencja HipHop'owego Podziemia
+Multimedia
• teledyski:
OSWP & DKA - "Do Przodu"
3D LIVE POOL
ZIOMGAZYN
nr 1/2005

- PRODUCENT: FIREFLY STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- PREMIERA: KWIECIEŃ 2005
- WWW.STRONGHOLD2.COM

Proste i intuicyjne sterowanie przy złożonych i dających dużo możliwości strategicznych zasadach oraz udana oprawa graficzna i dźwiękowa.

HUT SĘDZIMIR | MOCNIEJSZA TWIERDZA



Królewskie życie obiecują nam twórcy Twierdzy 2, studio FireFly. Możliwość urządzania hucznych biesiad i organizowania rycerskich turniejów to jednak nie jedyne zmiany, jakimi zaskoczy graczy kontynuacja tej strategii czasu rzeczywistego, która odniosła nieoczekiwany sukces, znajdując ponad półtora miliona nabywców na całym świecie. Graliśmy w wersję beta gry!

Kiedy jako jedyny polski dziennikarz przekraczałem eleganckie czarne drzwi niepozornej, skrytej wśród niskich budynków londyńskiej dzielnicy Battersea - siedziby FireFly Studios, nie miałem zbyt wielkich oczekiwań odnośnie gry Stronghold 2 (tak brzmi jej oryginalny tytuł). Pierwsza, wydana w 2001 roku, Twierdza i jej wypuszczony na rynek rok później samodzielny dodatek opatrzony podtytułem *Krzyżowiec* były produkcjami, które zawsze ceniłem – podobnie jak wielu miłośników strategii – **za ogromną grywalność**. Grywalność, będącą wynikiem prostych, jednak niepozbawionych głębi zasad, szybkiego tempa zabawy, umiejętnego połączenia elementów militarnych z gospodarczymi oraz odrobiny humoru.

Sądziłem jednak, że w 2005 roku, po kilku bardzo mocnych premierach strategii osadzonych w średniowieczu i tuż po piątej częś uznanej serii The Settlers Twierdza 2 nie będzie w stanie ponownie zawładnąć wyobraźnią graczy. Jak się jednak okazało, nie warto wyciągać przedwczesnych wniosków. **Twierdza 2 zapowiada się bowiem znakomicie** i jeśli tylko prace nad finalnymi partiami kodu nie przyniosą większych zmian, fanów gier strategicznych czeka co najmniej kilkanaście nieprzespanych nocy.

Nie lada wyzwanie...

Ale tekstury!

Twin Towers?

Oblegaj i broń

Sama idea gry pozostała niezmieniona. **Twierdza 2 to wciąż gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym**, w której rozbudowany model gospodarczy (zarządzanie zamkiem i znajdującymi się w obrębie jego murów budynkami produkującymi różnego rodzaju dobra) połączono z modułem militarnym, czyli obroną lub zdobywaniem warownych bastionów. Te dwa, złączone z niezłym skutkiem elementy, gracz może na własne życzenie rozdzielić.

Po rozpoczęciu zabawy **wybierasz jeden z dwóch sposobów prowadzenia rozgrywki** – ścieżkę pokoju (*path of peace*) i ścieżkę wojny (*path of war*).

Decydując się na to pierwsze rozwiązanie o wojnie możesz właściwie zapomnieć, najważniejsze będzie tutaj mądre zarządzanie ograniczonymi zasobami surowców. Po wyborze ścieżki wojny rozwój gospodarczy będzie nadal ważny, ale ak-

Torturuj mnie, skarbie!

W Twierdzy 2 powrócą znane z wcześniejszych części gry **tortury**, tym razem będą jednak funkcjonować w nieco inny sposób. Kiedy któryś z wieśniaków wykonujących określony zawód (np. piekarz) stanie się kryminalistą (np. z powodu niezadowolenia z rządów gracza), jego zakład przestaje generować określony surowiec, a sam winowajca przestaje wykonywać obowiązki. By sytuacja wróciła do poprzedniego stanu, musisz krnąbrnemu poddanemu wyjaśnić, że źle postępuje – najlepiej przy użyciu tortur. Ważne, by zrobić to jak najszybciej, jednak efektywność tortur zależy od kosztów związanych z ich przeprowadzeniem. Przykucie skazanego ubranego w ośmieszającą maskę do platformy stojącej na środku zamkowego dziedzińca jest tanie, ale to metoda powolna. Dużo lepsze – ale i droższe – jest batożenie lub łamanie kołem. Podobnie jak wcześniej, również teraz ekipa z FireFly zadbała o odpowiednią oprawę dźwiękową. Krzyki skazanych zostaną ci w pamięci na długo po tym, jak już wyłączysz komputer.

Tak w średniowieczu wyglądały największe metropolie. Kto wie, może to Paryż, albo Londyn?

cent gry przesunie się zdecydowanie na wojaczkę. W zależności od wyboru jednej ze „ścieżek" uzyskujesz też później dostęp do nieco innych opcji. **Choć obie mają kampanie dla jednego gracza, ścieżka wojny to także scenariusze z historycznymi oblężeniami, a ścieżka pokoju to m.in. pozbawiony jakichkolwiek ograniczeń tryb „piaskownicy".**

Warto jeszcze dodać, że w obu ścieżkach kampanie dla jednego gracza to **12 całkiem innych misji**, ułożonych liniowo, ale z drobnymi wariacjami, co daje możliwość wielokrotnego ich rozgrywania. Kampanie nie są powiązane z autentycznymi wydarzeniami historycznymi, ale określono ich przedział czasowy, czyli ostatnie lata inwazji wikingów.

Zamek – obiekt atrakcyjny

Kiedy się opisuje nowe elementy, jakie pojawiły się w Twierdzy 2, a były nieobecne w jej poprzedniczkach, trudno właściwie wybrać rzecz najważniejszą. To, co przede wszystkim rzuca się w oczy, to **całkowicie nowa oprawa graficzna**. Tym razem zrealizowana jest w pełnym trójwymiarze i napędzana autorskim silniczkiem FireFly Studios, napisanym od podstaw na potrzeby tej gry.

Ekipa programistów spisała się znakomicie, przygotowując **engine szybki, wykorzystujący już efekty pakietu DirectX 9, a jednocześnie całkowicie skalowalny** - obsługiwane są nawet te modele kart, które uważa się dziś za słabsze.

W uzyskaniu doskonałego efektu, jaki sprawia oprawa graficzna Twierdzy 2, pomaga również tematyka gry – średniowieczne zamki to bardzo atrakcyjne obiekty 3D: ogromne, wręcz monumentalne, a jednocześnie pełne drobnych szczegółów. Możliwość niemal dowolnego obracania i zbliżania kamery skierowanej na trójwymiarowe bastiony daje naprawdę dużą frajdę – nie pamiętam, bym przy jakiejkolwiek innej z wydanych ostatnio strategii cieszył się z samego oglądania budowli, którą przed chwilą zbudowałem.

Fechtunek na schodach

Nie tylko warownie prezentują się efektownie w trzech wymiarach. Nowy engine z równie wielką klasą wyświetla realistycznie animowane postaci wieśniaków, wojaków i samego władcy, a także

Pewnie piratowali gry...

bujną roślinność, pożyteczne lub szkodliwe zwierzaki (sokoły, konie, szczury, wilki). Takoż pofałdowany teren, na którym toczą się poszczególne scenariusze.

To jednak nie tylko ładne obrazki – przeniesienie gry w 3D ma także szereg mniej lub bardziej istotnych konsekwencji dla samej rozgrywki. Najbardziej oczywista z nich to fakt, że w **Twierdzy 2 znaczenia nabiera wysokość**, na jakiej znajdują się oddziały, szczególnie atakujące na odległość. Umiejscowienie oddziału łuczników wysoko na wzgórzu czy na zamkowych blankach zwiększa zasięg ich strzał i może w decydujący sposób wpłynąć na losy bitwy.

Dzięki nowemu silniczkowi można również zaglądać do wnętrza budynków. Podobna opcja występowała już w poprzednich odsłonach gry, tam można jednak było zajrzeć do niektórych, wyłącznie gospodarczych, konstrukcji. W Twierdzy 2 możesz także zobaczyć, co dzieje się w wieżach stanowiących część umocnień lub w centralnej części zamku.

I nie tylko zobaczyć – walka między broniącymi i atakującymi toczy się teraz również w tych budynkach, będziesz więc mógł pokierować żołnierzami, którzy na krętych schodach zmierzą się z wrogiem. **Animacje w tym fragmencie gry wyglądają jak przeniesione żywcem z porządnego historycznego filmu z Hollywood...**

Kodeks honorowy

Kolejna bardzo istotna zmiana to **wprowadzenie do gry nowego „surowca", jakim jest honor**. Większość zakupów (nowe budynki, jednostki itd.) dokonuje się w grze płacąc za nie w złocie, są jednak pewne rzeczy, które kupić można tylko za wspomniany honor.

Mapa, na której toczy się każdy ze scenariuszy, podzielona jest na mniejsze obszary - zazwyczaj zamek gracza, warownię komputerowego przeciwnika i kilka neutralnych wiosek. Kontrolę nad neutralnymi osadami, generującymi dobra, takie jak żywność, drewno czy żelazo, **można przejąć właśnie wydając na ten cel zakumulowane punkty honoru**. Za honor można również promować władcę, którym kieruje

Rycerze to najsilniejsze jednostki w grze – to zgodne z realiami historycznymi.

Średniowieczna trójca

Medieval: Total War
Seria Total War studia Creativbe Assembly cieszy się wśród strategów ogromnym prestizem, między innymi ze względu na tę osadzoną w średniowieczu strategię. To gra dużo bardziej poważna niż Twierdza – w trybie turowym decydujesz o strategii rozwoju całego królestwa na mapie Europy, a potem w czasie rzeczywistym dowodzisz wojskami na polu walki.

Knights of Honor
Wydana w zeszłym roku przez koncern Electronic Arts strategia przygotowana przez bułgarskie studio Black Sea zaskoczyła wielu graczy. W umiejętny sposób łączyła to, co najlepsze w Civilization, Age of Empires i Kozakach – wszystko w realiach Wieków Średnich. Ktoś złośliwy mógłby powiedzieć, że to Medieval: Total War w wersji light, nam jednak produkcja ta podobała się na tyle, że oceniliśmy ją na mocną ósemkę... z plusem.

Majesty
Klasyk sprzed lat, niesamowicie grywalna produkcja studia CyberLore, twórców m.in. Playboy: The Mansion recenzowanej w tym numerze. Uproszczone zasady, rozgrywka balansująca pomiędzy poważnym RTS-em a dowcipnym simem i tyle miodu, że z przyjemnością wróciliśmy do niej nieco ponad rok, od kiedy gra ta trafiła w pełnej wersji na płyty CD-Action.

gracz – w grze występuje **10 stopni szlacheckich, a każdy kolejny poziom daje dostęp do nowych budynków, jednostek itd.** W prosty sposób zmusza to graczy do strategicznego planowania – czy lepiej pozostać na niższym stopniu szlacheckim, ale zainwestować w osady, zyskując w ten sposób dobra, które pozwolą na szybkie wystawienie pokaźnej armii średniej klasy jednostek? A może jednak postawić na oddziały najlepiej wyszkolone, najbardziej skuteczne, licząc się z tym, że ze względu na niewielkie zapasy złota czy żelaza jednostek takich będzie niewiele?

Tańce, hulanki, swawole

W jaki sposób zdobywa się honor? Żyjąc po królewsku, wyprawiając huczne biesiady, tańce, turnieje rycerskie. Tu liczy się rozmach! Jeśli uczta w

Machiny oblężnicze nie tyle ułatwiają, co po prostu umożliwiają atak.

A gdyby był leworęczny...

zamku przeznaczona jest dla niewielkiej liczby szlachciców, a podczas kolacji zawsze podawany jest jedynie pieczony świniak, biesiada taka generuje niewielką sumę honoru. Jeżeli jednak gości jest wielu, a służba nie nadąża ze znoszeniem wyszukanych potraw, honor możnowładcy rośnie znacząco.

Tańce są z kolei tym bardziej atrakcyjne, im więcej sukien pokazują na nich damy. W związku z tym systemem w Twierdzy 2 pojawiło się kilka nowych „gałęzi" gospodarki, skoncentrowanych wyłącznie na zapewnieniu władcy jak najbardziej wystawnego życia – zakłady tkackie, królewska kuchnia, winnice itd. Nieco inaczej potraktowano rycerskie turnieje - tu największy problem stanowi zebranie odpowiednio dużej sumy, która pozwoli na postawienie specjalnej areny, na jakiej odbywają się te wydarzenia. Wydatek można sobie jednak zrekompensować, obstawiając w każdym pojedynku, który z rycerzy zwycięży. Honor zyskuje się również wykonując misje związane z każdym ze scenariuszy – np. obrona grupy mnichów przed wilkami, obrona zamku sprzymierzeńca przed atakiem wspólnego wroga itd.

Katapulty i balisty

Odmieniono również sposób prowadzenia walki, cały moduł militarny gry. Podstawowa różnica to usunięcie pewnego dość zabawnego rozwiązania, na które najbardziej narzekali gracze Twierdzy i Twierdzy: Krzyżowca. Otóż w obu grach możliwe było zniszczenie całych fortyfikacji przy użyciu zwykłych rycerzy z mieczami – wystarczyło, że walili ostrzami w mury przez odpowiednio długi czas.

Teraz wygląda to wreszcie tak jak powinno! **Nie zniszczysz murów bez użycia machin oblężniczych**, których różnorodność nieco się powiększyła w stosunku do wcześniejszych części gry. Przybyło i urządzeń po drugiej stronie barykady, używanych do obrony przez atakiem. Pojawiły się również **nowe jednostki**.

Zachwyca sposób, w jaki gra została zbalansowana. Ostateczny werdykt w temacie zrównoważenia zalet i wad poszczególnych jednostek będzie można oczywiście wydać dopiero po dłuższej grze, ale już teraz widać, że twórcy mają to na uwadze i podchodzą do tej kwestii bardzo poważnie.

Wiosna średniowiecza

Godziny, jakie spędziłem z grą, to zbyt mało, by poznać wszystkie jej składniki, nie mówiąc już o niuansach strategii oblężniczej czy tajnikach zarządzania gospodarką królestwa. W obecnym kodzie brakuje też wciąż kilku elementów, szeregu animacji, ikonek, tekstur itd., które mają się znaleźć w finalnej wersji.

Już teraz widać jednak, że **Twierdza 2 ma sporo zalet, które dają jej szansę na powtórzenie sukcesów poprzedniczek** – proste i intuicyjne sterowanie przy złożonych i dających dużo możliwości strategicznych zasadach oraz udaną oprawę graficzną i dźwiękową.

Do **kwietniowej premiery** pozostało już niewiele czasu, te cechy będą więc pewnie zachowane również w pudełkowej wersji gry. O finalnej ocenie zadecydują ostatnie niewiadome – zbalansowanie rozgrywki, poziom reprezentowany przez AI. Ale... Powinno być dobrze i zamiast jesieni, będziemy mieli w tym roku wiosnę średniowiecza. **|CDA|**

9 MP3 NA 9 URODZINY CDA

Wybierz „najbardziej wykręconą grę 5-lecia", odpowiedz na pytanie konkursowe...
i wygraj nagrodę główną: **odtwarzacz MP3 Creative Zen Micro 5GB** lub jeden z 9 odtwarzaczy **MP3 Creative MuVo V200 512 MB**

Pytanie konkursowe:

Pierwszy numer CDA pojawił się w:

A. Maju 1997
B. Kwietniu 1996
C. Kwietniu 1997

Creative® Zen Micro to ergonomiczny odtwarzacz audio o pojemności 5 GB z radiem UKF i dyktafonem. Twardy dysk Zen Micro może pomieścić aż 2500 utworów w formacie WMA lub 1250 w formacie MP3. Łatwo wymienialna, ładowalna bateria zapewnia do 12 godzin ciągłego odtwarzania. Pionowy panel dotykowy odtwarzacza umożliwia wygodne przeglądanie wykonawców, albumów i gatunków muzycznych. Zen Micro może też służyć za poręczny dyktafon, pozwalając zapisywać godziny notatek głosowych lub wykładów.

x9

Creative® MuVo™ V200 to przenośny odtwarzacz MP3/WMA w białej eleganckiej obudowie z niebieskim wyświetlaczem wyposażony w radio UKF i dyktafon. Jedna bateria AAA zapewnia czas ciągłego odtwarzania wynoszący ponad 15 godzin, a złącze USB 2.0 gwarantuje szybkie przegrywanie muzyki i danych metodą „przeciągnij - upuść". Radio UKF oferuje 32 ustawienia oraz wyszukiwanie stacji, a wbudowany mikrofon umożliwia nagrywanie głosu.

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.MP.X.nazwagry

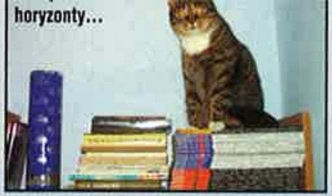
gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
Nazwę gry wpisz bez polskich znaków i spacji np. *thepunisher*

Odpowiedz wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)

O naszym konkursie usłyszysz również w najbardziej wykręconej Radiostacji w Polsce

UWAGA!!! Do wygrania mnóstwo dodatkowych atrakcyjnych nagród-niespodzianek!



IDEAŁ, czyli coś dla ciała [po lewej] i dla ducha [książki], i dla serca [kotka LOKO], i dla kota (CDA).

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

- CRPG - 1
- POLONIZACJA - 2
- PRZYGODOWA - 1
- RTS/STRATEGIA - 1
- SPORT - 2
- ONLINE - 2
- TPP/AKCJA - 4
- SIMY - 3
- SPORTOWE - 2

GAME WALKER

Witam!

Hm, dziwna sprawa - z jednej strony, tylko 16 gier w dziale Recenzje. Z drugiej strony - wśród nich obszeeerne omówienia kilku naprawdę wielkich hitów tudzież gier budzących kontrowersje. Zdumiewające jest to, że drugi raz z rzędu nie ma żadnego FPS-a! W głowie się nie mieści - czyżby po HL2 nikt już nie odważył się wyjść na ring? Zdecydowanie w tym miesiącu jakość góruje nad ilością - więc ja bym nie narzekał, że „tak mało", a cieszył się, że „takie fajne i mocne". Z innych urodzinowych niespodzianek - niestandardowa (i nieduża) ankieta oraz pojawienie się nowego działu „Retro-Action". Życzę miłej lektury!

Chaos League

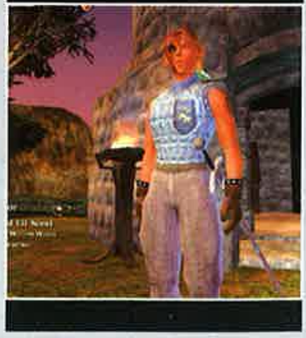
Gatunek: sportowa/RTS
Podobne do: z nowych rzeczy brak...
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 7+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.chaosleague.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (i... fruwało jak należy)
Demo: DVD 11/04
Strona w CDA: 066

Od autora: Coś niezwykłego – połączenie futbolu amerykańskiego i... strategii czasu rzeczywistego, wszystko podane w realiach fantasy. Widać, że twórcy gry nie są perfekcjonistami, czuć ograniczenia budżetu, ale drobne potknięcia dodają tylko uroku tej produkcji. Komentarz towarzyszący meczom zasługuje na najwyższe uznanie, jest żywy i niesamowicie dowcipny – FIFA brzmi przy tym jak robota amatorów.

Smuggler: Pamiętam, że na Amidze była bodaj taka gra Crazy Football, w której wyniki wyglądały tak: w bramkach 5:3, w główkach (ściętych) 6:3. I jak nie lubię sportówek, tak w tamtą grałem namiętnie. Chyba się przyjrzę i ChL...
Allor: Albo Speedball czy jakoś tak, też na Amigę. Nie ma to jak sport kontaktowy!
gem: Była kiedyś taka planszówka - Troll Football bodaj, czyli liga rozgrywek ras fantasy. Naturalnie zerżnięta z jakiejś gry Games Workshop, ale pomysł żółtych (okaleczenie) i czerwonych (śmierć) klapsów rozdawanych przez asystenta sędziego bawi mnie do dziś!...
Mac Abra: Jak się okazuje, Play od czasu do czasu wydaje całkiem sympatyczne oraz ładnie zrobione gry. Może sam dałbym jej raczej 6+, co nie zmienia faktu, że niezła jest.
Qn`ik: A mnie się podoba bardzo nieszablonowa cena gry. Dla równości: 84 złote. ;)
Czarny Iwan: Wrzuciłem z ciekawości i... gram już kilka dni. Niby nic specjalnego, a wsysa.
eld: Ale chyba nie tak jak seria gier dla dzieci by CD Projekt?

EverQuest II

Gatunek: MMORPG
Podobne do: World of Warcraft, Everquest
Wymagania: PIII 1 GHz, 512 MB RAM, akcelerator zgodny z DX 8.1 i 64 MB RAM, DVD-ROM
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.everquest2.com
Testowane na: PIV 2.8, GeForce 6600GT, 512 MB RAM (na fulla grać się nie dało)
Demo: brak
Strona w CDA: 090



Od autora: Jeśli masz sporo czasu na g
nie, do tego bardzo mocny komputer, zaś
dokładkę od miłości od pierwszego wejrz
nia wolisz powolne docieranie się i zgłębia
sekretów, znalazłeś właśnie MMORPG-a d
siebie. Jeśli choć na jedno z tych pytań odp
wiedziałeś „nie" lub „nie wiem", poczekaj
World of Warcraft.

Mac Abra: Hm, na wszystkie trzy pyta
odpowiedziałem „nie"... Adieu...
Smuggler: A mi tu brakuje pytania o dostęp do Netu. A na to pytanie moja odp
wiedź brzmi „nie mam". Zatem – pa, pa...
Qn`Ik: Ciężkie jest życie innych MMOR
PG-ów po premierze WoWa... Choć mni
akurat ten gatunek gier nie interesuje.
Hut: A ja i tak wolę City of Heroes. To
był MMORPG!
Czarny Iwan: WoW i inne MMORPG
zmusiły mnie do założenia Netu w domu!
eld: Będziesz mógł grać w Harrego Pott
ra online. Co do EverQuesta... trzy słowa:
WORLD OF WARCRAFT.
gem: Gra dla weteranów EverQuesta i
chyba nikogo więcej...
Allor: Nie przesadzaj, gdyby nie było WoW, byłaby całkiem niezła, ale w obecne
sytuacji... nawet za darmo zagrać już możn
a jakoś gracze do Norrath się nie spieszą...

TWÓJ NAJLEPSZY DOWCIP, JAKI WYKRĘCIŁEŚ KOMUŚ NA PRIMA APRILIS. EW. NAJLEPSZY DOWCIP, KTÓREGO PADŁEŚ OFIARĄ.

EGM

Nie wiem, czy należałoby się tym chwalić, ale kiedyś, gdym był młody i głupi, położyłem cegłę w reklamówce na brzeżku krytego basenu kąpielowego. (Nie powiem - gdzie, bo nie chcę sobie komplikować życia.) Oczywiście znalazł się ktoś, kto zobaczywszy leżącą i pozornie pustą torbę, postanowił ją kopnąć. Był boso (a kto na basenie łazi w obuwiu?). Do dziś słyszę ten ryk...

Smuggler

Ładnych parę lat temu wstałem wczesnym rankiem i przestawiłem wszystkie zegary w domu o jedną godzinę do przodu (poza naręcznymi, ale kto by patrzył na ręczne, jak budziki dzwonią?). Ale było zamieszania - i jak się rodzinka zdziwiła, jak do szkoły/pracy przylecieli - a tam nikogo. Jeszcze lepszym dowcipem byłoby zapewne przestawienie zegarków o godzinę wstecz - szczególnie w przeddzień matury/wyjazdu na zagraniczne wczasy itd. Ale tego wolałem nie próbować... i wam nie radzę.

Qn'ik

Nietrudno mnie nabrać, choć od kiedy mam komórkę, ustawiam sobie antyoszukańcze przypomnienie na ranek 1 kwietnia. Ale muszę czytelników zawieść - nie mogę sobie przypomnieć żadnego szczególnie interesującego żartu. Powiem tylko, że do dziś mojej mamie nie mogę wybaczyć, jak mnie nabrała, gdy miałem 5 lat, że niedaleko domu planują budowę nowego Legolandu. :)

Mac Abra

Zastrzegam, że to, co tu opowiem, to nie jest dobry dowcip - ale jeśli idzie o jego efekt, nigdy potem nic lepszego nie wykombinowałem (bo też za bardzo nie próbowałem). To było w czasach stanu wojennego - zadzwoniłem do kumpla z liceum i zmieniając głos zasyczałem, żeby się ratował, bo milicja jedzie go zgarnąć (a wiedziałem, że jakieś ulotki w domu trzyma itd. Zresztą każdy wtedy trzymał). Facet był na mnie potem @#$% wściekły, bo zanim ponownie przedzwoniłem, gość upłynnił większość ulotek w WC - i kibel mu się zatkał. I dobrze, że szybko zadzwoniłem, bo resztę zamierzał właśnie podpalić w zlewie...

Hut: Przykro mi, ale autentycznie nie pamiętam. Będzie wybaczone?

gem: Nie lubię „dnia głupców". A jako że dość szybko znudziły mi się dowcipy pokroju „Raany, ale masz wielką plamę!", to...

Future Tactics: The Uprising

Gatunek: taktyczna
Podobne do: Incubation
Wymagania: Pentium III 750 MHz, 256MB RAM, karta grafiki 32MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.future-tactics.com/
Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 (technicznie bez zarzutu)
Demo: brak
Strona w CDA: 078

Od autora: To nierówna pozycja. Z jednej strony, bardzo dobrze przygotowana wizualna strona gry (chociaż na pewno dość specyficzna i niekoniecznie każdemu będzie się podobać), przemyślane i rozbudowane zadania, interesująca broń i system namierzania wrogów. Z drugiej strony, niedoróbki, jak np. mała liczba graczy w multi, zawodne AI przeciwników czy wyświetlanie gry w oknie. Nadrabia grywalnością.

Mac Abra: Jakoś nie za bardzo mogłem się przekonać. Szczególnie do grafiki i AI. Dla mnie 6, może góra 6+.
gem: Iwan, Iwan nie oszukasz.
eld: Myślisz, że przeszedł 1 poziom?
Smuggler: Mangowa grafika i AI wroga, jakby całe życie tylko mangę oglądali... Hm, nie dziwię się, że Iwanowi to przypadło do gustu. :P
Allor: Zwłaszcza po Potterach, Crocach i Punisherze...

Liga Polska Manager 2005

Gatunek: menedżer piłkarski
Podobne do: Windows, :) Championship Manager (mooocno na wyrost)
Autor recenzji: sleeskee & Bedzio
Ocena: 3
Wymagania: P 200, 32 MB RAM, Windows (testowano na wielokrotności powyższego. Śmiga cycuś glancuś. Trudno, żeby było inaczej...)
Internet: www.lpm.mgroup.pl
Demo: brak
Strona w CDA: 072

Od autora: Słabiutki menedżer, który chyba nawet nie mógłby dorównać przeciętnemu Premier Managerowi 04/05. Niezła oprawa i niska cena to największe zalety LPM 2005. Grywalność i realizm stoją zaś na bardzo niskim poziomie.

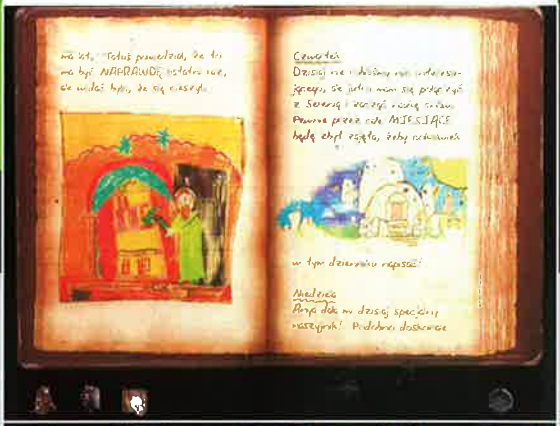
Smuggler: Cóż powiedzieć, taki mamy menedżer, jaką mamy ligę. Nic, tylko siąść i zapłakać.
Mac Abra: Cóż, mecze w naszej lidze ponoć można kupić. Widać, komuś się to opłaca. Kupowanie LPM 2005 nie opłaca się nikomu...
Qn`ik: Czepiacie się. Jak na freeware'a zrobionego przez nastolatka to bardzo dobra gra. Zaraz – trzeba za to płacić? A to przepraszam, za mało się czepiacie. :)
Allor: A bo to jest sens zdrowie na tym tracić?
Czarny Iwan: Niski poziom to dla Polskiej Ligi nic nowego.
Hut: Może gry się poprawią, kiedy awansujemy do Mistrzostw Świata?
gem: Już w 2022? Optymista!
eld: Nie no... na pewno pojedziemy na MŚ w Niemczech. Podobno Janas kazał kupować naszym pupilom „snikersy" i wysyłać opakowania.
Smuggler: Eeee.... to co mamy robić, trenerze? Może coś prostszego na początek, coooo?

Myst IV PL

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Myst Exile, Schizm: Prawdziwe wyzwanie
Wymagania: P2 700, 256 MB RAMm, 64 MB karta graficzna, Win 98/ME/XP/00
Ocena: 9
Autor recenzji: EGM
Internet: www.mystrevelation.com
Testowane na: Athlon 1600+, 512 MB RAM, Radeon 9600
Demo: polskiego brak, angielskie DVD 10/04
Strona w CDA: 101

Od autora: Bardzo starannie zrobiona polonizacja. Spore wrażenie zrobiło na mnie zróżnicowanie charakterów pisma rozmaitych postaci albo napisów na rozmaitych plakietkach.

Czarny Iwan: Taaa, napisy na plakietkach to jest to!
Hut: Tak jak ten na twojej – „Nie złość się na mnie, dopiero się uczę".
Smuggler: Cenega, powoli, bo powoli, ale jednak, zaciera niekorzystne opinie na temat swych polonizacji. Widać, że się starają. Z różnym efektem, ale w tym przypadku akurat im wyszło. Tak trzymać!
gem: Amen!
eld: Przygodówka... hmmm... no taaak...
Allor: W dodatku czwarta część – wprawdzie wcześniejszych skończyć nie trzeba, ale mimo wszystko wypada...



E. Siekiera

Jedyny wart zapamiętania dowcip, jaki przychodzi mi do głowy, nie jest związany z 1 kwietnia, a z pewną imprezą w Cieszynie. Ofiarą stał się pewien bawidamek z Warszawy, który przekonał się, że banany mają całą gamę alternatywnych zastosowań. Szok, jaki przeżył rano, gdy odkrył to i owo, również jest wart odnotowania. Prawie mi go było wtedy żal. Prawie. ;)

Czarny Iwan

Poprosiłem znajomego, żeby przyniósł coś z samochodu i wręczyłem mu moje klucze do domu (a muszę dodać, że był to pęk duuuużych kluczy). Pomijając już fakt, że nie mam samochodu, byłem pewien, że gość po prostu ryknie śmiechem i tyle. Jakież było moje zdumienie, gdy znajomy kiwnął głową i potulnie podreptał do wskazanego przeze mnie wozu. Kolega zaczął „pasować" klucze do zamka, ale z oczywistych powodów coś mu nie wychodziło. Zdążył jeszcze spojrzeć na mnie z wyrzutem i dopiero pokapował, że coś jest nie tak. Dobrze, że właściciel wozu nie pojawił się w pobliżu...

Ghost

Myślę ostro i nic nie mogę sobie przypomnieć. Ale do dziś pamiętam wydanie Wiadomości na TVP1, jakieś parę lat temu - wtedy jeszcze z tyłu prowadzącej była szyba pokazująca wnętrze redakcji. Gdy ona czytała wiadomości w błogiej nieświadomości, za jej plecami zainscenizowano pożar i akcję gaśniczą. Ona o tym nie wiedziała i dosyć poważnym tonem czytała informacje. Po przerwie, gdy pokazano materiał filmowy, widać było, że została uświadomiona, co się dzieje za jej plecami, bo resztę informacji przeczytała, ledwo powstrzymując się od parsknięcia śmiechem.

Allor

Też muszę się niestety do klubu smutasów zapisać, bo jakoś robienie z innych idiotów zbytnio mnie nie pociąga. Wystarczy mi pamięć pewnej bardzo zawiedzionej twarzy, gdy okazało się, że podana przeze mnie (w moim jako młodego dzieciaka mniemaniu - bardzo śmieszna) wiadomość okazała się nieprawdziwa... Od tego czasu przeszła mi ochota na tego typu zabawy.

eld: Równie dobrze mogliście się zapytać, co takiego jadłem na śniadanie 10 listopada 1985 roku. Odpo-

Pepin Krootki: Sam jestem takim dowcipem - i ofiara zarazem!

Playboy: The Mansion

Gatunek: sim
Podobne do: Singles, The Sims 2
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 8+
Autor recenzji: Playboy Bunny
Internet: www.playhef.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (hulało na luzaku jak Hugh Hefner przez całe życie)
Demo: brak
Strona w CDA: 068

Od autora: Zostań największym podrywaczem na świecie i... stwórz finansowe imperium przy okazji. Playboy: The Mansion to ciekawe połączenie sima z grą ekonomiczną (z przewagą tego pierwszego), niezłe, ale nie ponadczasowe. Zabrakło trochę rozmachu i odwagi (panny tylko topless i akrobatyka zamiast seksu to jednak nie to), ale urok Hugh Hefnera, nawet w wersji wirtualnej i tak przekonuje do tej produkcji.

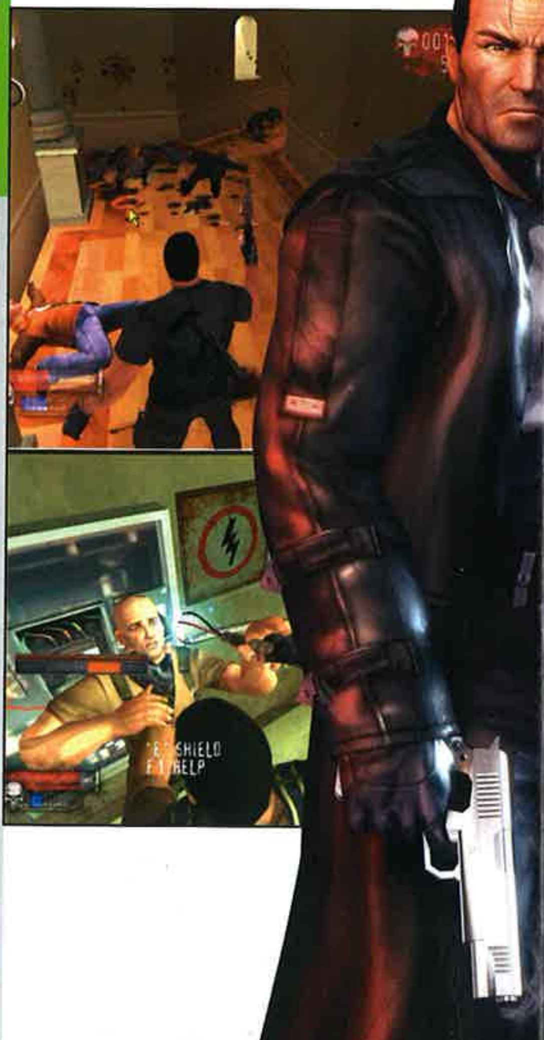
Qn`ik: Dużo niedoróbek, które dało się w miarę łatwo poprawić. Przykład - czemu to, jak robimy zdjęcia, nie mamy na nic wpływu? A wystarczył prosty algorytm sprawdzający chociaż, czy dobrze kadrujemy...
Czarny Iwan: Ostry seks w majtkach. To musiało boleć...
Smuggler: Uwierzcie mu, wie, co mówi. A sama gra... cóż, mnie leciutko jednak rozczarowała. Niby ma wszystko, co obiecywano, ale jako całość niespecjalnie porywa. Ot, kolejna mutacja Simsów.
gem: Sims o lekkim zabarwieniu erotycznym. W sam raz dla młodzieży z parą chromosomów XY.
Allor: Zwłaszcza z odpowiednim patchem...
Mac Abra: Zdecydowanie wolę Playboya w wersji magazynowej, do oglądania i czytania, a nie grania.
eld: Dziwię się, że robią TAKĄ grę i nie ma na pudełku wizerunku naszego Iwana.
Smuggler: Nie można reklamować akcesoriów erotycznych na grach dozwolonych dla młodzieży. :)

Punisher, The

Gatunek: akcja/TPP
Podobne do: Max Payne?
Wymagania: Windows 98SE/Me/2000/XP, Pentium III 1.2 MHz (lub kompatybilny), 256 MB RAM, grafika min. 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://thq.com/punisher/
Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (nie było problemów)
Demo: CD/DVD 02/05
Strona w CDA: 074

Od autora: The Punisher t dobrze złożony shooter TPP i zdecydowanie grywalna produ cja. Przemyślane, nieźle skonstruowane misje, rewelacyjna muzyka. Byłoby świetnie, jedna rozbudowany system przesłuchiwania ofiar przez Franka Castle psuje ogólny efekt.

MacAbra: Obrzydliwa rzeźnia, efektownie zrealizowana, ale budząca niesmak po ziomem sadyzmu i okrucieństwa. Z recenzji wyciąłem ze 3 KB tak drastycznych opisów że mózg staje. Autentycznie zakazałbym jej dystrybucji w Polsce albo choć nakazałbym okazanie dowodu przy zakupie. Po prost twórcy przegięli pałę do kwadratu.
Smuggler: Maca nieco poniosło... chyba. Ale twórcy najwyraźniej postanowili zrobić najbrutalniejszą grę w historii PC gier i chyba im wyszło.
gem: Problem w tym, że prócz tego niewiele można o Punisherze powiedzieć... Z drugiej strony, nie ma się czemu dziwić - komiksy zapamiętałem jako te, w których zamiast dymków były onomatopeje typu „tratatatatata! bum bum! arghhh"...
eld: Arghhh....
Allor: Bleeeeee....
Qn`ik: Rum, bum



Psi-Ops

Gatunek: akcja
Podobne do: Second Sight
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 8
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: http://psiops.midway.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (najmniejszych problemów!)
Demo: brak
Strona w CDA: 094

Od autora: Kolejna po Second Sight w krótkim czasie gra o mocach parapsychicznych, tym razem przygotowana przez firmę Midway. Genialny design poziomów i rewelacyjnie zaimplementowany model fizyki czynią z tej produkcji bardzo ciekawą pozycję, nawet jeśli twórcy gry nie ustrzegli się kilku drobnych błędów.

Smuggler: Lepsze od SS, a i tamta gra była przecież w porządku. Uważam, że warto w PsiOps pograć.
gem: Swoją drogą - oni się chyba zmówili. Dwie niemal identyczne gry niemal jednocześnie...
Czarny Iwan: Naprawdę miłe zaskoczenie, no i te moce! Łał! Ubik jest dobry na wszystko!
eld: Myślałem, że Harry Potter albo Croc... Nie poznaję cię, Odyńcze.
Allor: Ostatnio Punishera robił, może coś mu się teraz w drugą stronę przekręciło...

NIC TAK NIE KRĘCI...

Rajd na Berlin

Gatunek: celowniczek (akcja)
Podobne do: Terrorist Takedown
Wymagania: Win 98/Me/2000/XP; Procesor: 1.2 GHz; RAM: 256 MB; Grafika: 32 MB
Testowane na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (działało rozmaicie, czasem 40 fps na maksymalnych ustawieniach, czasem 10 fps na ustawieniach... minimalnych. Dziwne, wiem)
Ocena: 3+
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.city-interactive.com
Demo: brak
Strona w CDA: 100

Od autora: Wtórna w stosunku do Terrorist Takedown, który w końcu też niczym wyjątkowym nie był. Amatorom celowniczków może się spodobać, zaś fanatyczni fani realizmu i wojennych fpsów niech tego nie dotykają nawet kijem, bo połamią z wściekłości płytę po pierwszym kontakcie z grą.

Mac Abra: A ja przez moment sobie marzyłem, że to będzie polski Medal of Honor. Ech, naiwny, naiwny, naiwny...
eld: Niepierwszy i nieostatni raz.
Smuggler: Na engine'ie Terrorist Takedown, tylko... gorsze i wolniej chodzi. Szczerze mówiąc, niewarte tych 10 zł.
gem: A gdyby był etap bonusowy – wizyta u twórców...? Ocena 2 punkty w górę jak nic!
Allor: Ehm, patrząc na ocenę i samą grę, wydaje mi się, że ten bonus punktowy został jej jednak przyznany...
Czarny Iwan: Z celowniczków to The House of Dead nic nie przebije. Proszę wsadzić sobie TT w buty.
Hut: W buty? Co by mi onuce zaśmierdły?
Mac Abra: Jeszcze bardziej?!

Począwszy od tego numeru, zamierzamy regularnie prezentować wam zawartość archiwalnych CDA. Żeby być na czasie, zaczniemy naszą przygodę również od numeru kwietniowego - z roku 1997. Po co? Żeby powspominać dawne dzieje, niekiedy pośmiać się z siebie, przypomnieć, co kiedyś budziło skrajne emocje, na co się czekało, w co się grało.

Na 106 stronach aż 30 (i to na samym początku!) zajmowały opisy programów użytkowych i edukacyjnych. Ciekawe, co dziś powiedzielibyście, gdybyśmy zaserwowali wam w kwietniowym CDA hity, takie jak choćby „Czarownica Agata miała kota Gagata" czy „Komputerowy rozkład jazdy pociągów PKP"? Hę? (Dodać jednak należy, że były też sensowniejsze programy.)

„W produkcji" to aż 16 gier, jednak większość tytułów dzisiejszym graczom nic już nie mówi. Tym niemniej zapowiedzieliśmy także coś bardziej ponadczasowego: pierwszego Carmageddona. (Czarny Iwan [pod wcześniejszą ksywką]: „będziesz miał 100% realności w maksymalnie dopieszczonym graficznie i niezwykle bogatym w animacje środowisku"), Blood (Peter Pan: „chłopcy doomowcy, czeka was dobra krwawa zabawa"... w maksymalnej rozdzielczości 800 x 600. Autor gorąco odradza granie na czymś wolniejszym niż P-75 MHz).

17 recenzji, dwa znaki jakości. Bardzo dużo przygodówek, bo aż... 8 (uwierzycie?!), z czego jedna, Nine, dostała nawet znak jakości. Jeden RTS - Polanie CD, i powszechnie znany wśród „krzyżowców" plugawy pomiot szatana - Diablo. (Już wiecie, jaka gra dostała drugi znaczek?) Lord Yabol potrzebował na jego recenzję zaledwie dwóch stron i ok. 8000 znaków. Ocen wówczas nie stawialiśmy - ale z tekstu jasno wynikało, że gra jest diablo... dobra. Przypomnijmy też jej cenę - 155 zł (w czasach gdy dobra pensja to było ok. 600-800 zł na rękę).

Jeden rolplej (Wizardry Gold), strategia Steel Panthers 2 (jak myślicie - kto recenzował?). Jeden FPS, wówczas zwany „grą doomopodobną" (Necrodome), o tyle ciekawy, że większość czasu spędzało się za sterami różnorakich uzbrojonych pojazdów. Jedna gra typowo sportowa (NBA Live `97), z fascynującym podtytułem nadanym przez recenzenta - „balet spoconych ciał". Autor zapytany przeze mnie, co miał wówczas na myśli, zaczął gwałtownie mataczyć niczym Kulczyk przed komisją śledczą. :) Do tego dwie strzelanki (Katharsis i Piranha). Ta pierwsza warta jest uwagi - ale nie tyle ze względu na jakość, co twórców: polską firmę Metropolis Software (i Adriana Chmielarza). Na koniec jeden menedżer - za to Formuły 1 (GP Manager).

Z ciekawostek wywiad z J. Romero oraz testy JEDNEJ karty graficznej. (Aż 2 MB RAM-u, najlepiej używać jej w 640 x 480, w 8-bitowej palecie kolorów.) Relacja z targów Milia '97, scena komputerowa, obszerne (4 s.!) Królestwo Chaosu (o grach RPG), dwie strony AR, solucja do Lwa Leona, Poradnik hakera (wbrew pozorom wcale nie o hakowaniu), dwie strony tipsów, Pomocna Dłoń.

A na obu CD? Pełne wersje programów Imagine 4, Anivirenkit 5.13 i Backweb. Dema - ponad 20! - m.in. Super Street Fighter 2, Carmageddon, NBA'97. Użytki, bonusy (czyli Scena komputerowa, patche i theme-packi).
A wszystko razem za 12,99 zł.

Za miesiąc nr 05/97!

Sentinel: Descendants in time

Gatunek: przygodowa, fabularna
Podobne do: Schizm: Kameleon
Wymagania: P3 1 GHz, 128/256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/00/ME/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: EGM
Internet: http://www.detalion.com/
Testowane na: Athlon 1600+
Demo: DVD 04/05
Strona w CDA: 064

Od autora: Bardzo dobrze zrobiona gra przygodowa (grafika! Grafika) polskiej grupy Detalion. Niestety, niezwykle skomplikowane zagadki sprawiają, że grę można by przeznaczyć jako test kwalifikacyjny do prezydium MENSY.

Czarny Iwan: Czyli z wąskiego grona fanów przygody odpadnie jakieś 95 % graczy. No, zostanie akurat EGM i jego syn. ;)
Hut: Bez przesady... Syn może, ale EGM?
Mac Abra: Za statyczne jak dla mnie. Lubię przygodówki, w których jednak coś się dzieje, coś się rusza etc. A tu głównie łazimy po pustych lokacjach i kombinujemy... aż za bardzo kombinujemy.
Smuggler: Grafiką też bym się aż tak nie podniecał...
Allor: Choć takie podniecanie się Generała grafiką pozwala inaczej spojrzeć na pozostałe przygodówki... Tam to dopiero musi być grafa, skoro ta tutaj jest wg niego super...
gem: Powinniśmy wprowadzić osobną skalę ocen dla przygodówek recenzowanych przez EGM. Proponuję 3-12.
eld: Albo 6-15... bardziej realistyczna skala.

The Sims 2: Na studiach

Gatunek: sim
Podobne do: Playboy: The Mansion, Singles
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 8
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: http://thesims2.ea.com/
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (i... szusowało jak studenci na miasto po sesji)
Demo: brak
Strona w CDA: 098

Od autora: Komputerowe ludziki jadą na studia, by tam z rzadka chodzić na zajęcia, a częściej imprezować, odżywiać się pizzą i zupkami z mikrofalówki. Add-on do The Sims 2 bardzo udany i bardzo profesjonalny – dostajemy w nim tyle, ile wystarcza, by wydać pieniądze na dodatek, ale ani odrobinę więcej. Dla fanów oczywiście rzecz obowiązkowa!

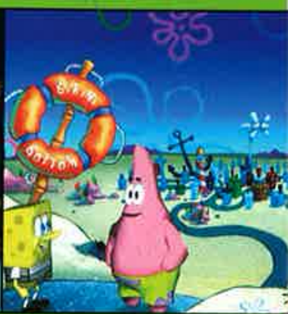
Qn`Ik: Zaczyna się...
gem: Masz rację, Q. EA przyznało się już do kolejnego (jeszcze w tym roku!). Planuje zaś przynajmniej pięć kolejnych...
Smuggler: (Na widok kolejnego pudełka z napisem The Sims wyciąga papierową torebkę i zaczyna ostentacyjnie wymiotować.)
Eld: Ty burżuju! Pizzę wczoraj jadłeś!
Smuggler: Nie, czosnkiem i cebulą to waliło ode mnie po syropie domowej roboty...
Mac Abra: Ech, fanem nie jestem, fenomenu Simsów zupełnie nie rozumiem...
Czarny Iwan: Lubiłem budować Simsom baseny bez drabinek, które umożliwiają wyjście z wody. Nie ma to jak dobrze wymoczony Sims!
Mac Abra: A jakiś mądry pan w bardzo mądrym „tokszole" twierdził, że w Simsy specjalnie wstawiono takie opcje (vide Iwan), by oswajać dzieci z mordowaniem. Samo zło te Simsy i inne gry zresztą też!
Allor: Iwan lubił też zamykać Simy w malutkich pokoikach bez okien, drzwi, mebli... Cóż, nie ma to jak pokojowe gry - lepiej już biegać z gunem i rozwalać obcych.

Sponge Bob

Gatunek: przygodówka
Podobne do: trudno to zdefiniować... do innych przygodówek pisanych z myślą o bardzo młodych graczach?
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, P500 MHz , 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB (testowane na sprzęcie ze 4x szybszym, więc problemów nie było)
Ocena: 7
Autor recenzji: OutSider
Internet: www.thq.com
Demo: brak
Strona w CDA: 089

Od autora: Jak to miło było dostać rozgąbczenia mózgu przy tejże grze, robionej ewidentnie dla dzieci. Ale jednocześnie to wspaniały retro wstęp dla przyszłych fanów takich cudownych gier jak Monkey Island. Zatem może i starsi znajdą tu nieco mądrości nieśmiertelnego Yody? ;) Tak czy inaczej przyjemne, choć angielski trzeba mieć opanowany na wyższym poziomie, by rozkminić niektóre dowcipy.

Smuggler: Heh, zaciekawił mnie. Sprawdzę, jak to jest grać w grę dla dorosłych dzieci... :)
gem: A mnie nie. A ja nie. :P
Allor: Bo to przygodówka, bleee. :P



... JAK KUSZĄCA PROPOZYCJA

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Gatunek: RPG
Podobne do: Star Wars: Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights
Wymagania: Win 98SE/2000/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, 32 VRAM
Ocena: 9
Autor recenzji: gem
Internet: www.kotor2.com
Testowane na: 2,8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (w gruncie rzeczy bez zarzutu)
Demo: brak
Strona w CDA: 084

Od autora: Najkrótsza recenzja Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords to: jeszcze więcej tego samego, co wcześniej. To jednak zarazem, moim zdaniem, jej najlepsza rekomendacja, gdyż pierwsi Rycerze Starej Republiki po dziś dzień pozostają jedną z najlepszych role-playing naszej galaktyki. Ponadto Obsidian Entertainment w znaczącym stopniu rozwinął idee pierwszej części. Prócz podniesienia limitu doświadczenia do 30 poziomu, nowych klas prestiżowych, ponad 60 nowych atutów i mocy, a także setek nowych przedmiotów, pojawił się wpływ na towarzyszy oraz postawy i formy bojowe. To wszystko, wraz z ogromną 'replayability', czynią z The Sith Lords grę, obok której nikt wyczulony na Moc role-playing nie powinien przejść obojętnie!

eld: Dla fanów obowiązek, dla reszty niekoniecznie.

Mac Abra: Uczucia mam cholernie mieszane, bo tak naprawdę to raczej data dysk do pierwszej części niż część druga – baaardzo rozbudowany data dysk, ale... Z drugiej strony, fabuła tej części jest znacznie lepsza, większa, posępniejsza i bardziej mroczna niż części pierwszej... Za fabułę 10, za resztę 7, wychodzi więc tak około 8+... Powiedzmy jednak 8, za brak stabilności i dziwaczne niekiedy bugi (np. mam uwolnić pewną postać z łap Wrednego Bossa, po czym... spotykam tę postać na pierwszym zakręcie mego questu [!]. Tyle że ona zupełnie nie reaguje na próby nawiązania kontaktu. Idę dalej i w końcu faktycznie ją znajduję tam, gdzie być powinna...). Dziwne.

Smuggler: Dodajmy, że tekstu jest dużo i to niepisanego z myślą, że czytać go będą ludzie z angielskim na poziomie 'elementary'. Szkoda, że gra nie jest po polsku, choć nie wynika to z winy polskiego dystrybutora.

Allor: Ale z drugiej strony, skoro gra jest po angielsku, niech już to będzie dobry angielski, a nie wypociny na poziomie podstawówki. Ciężko więc uznać to za wadę, w przeciwieństwie do braku osobnej, polskiej wersji, ale na niektóre rzeczy nic się niestety nie poradzi.

World of Warcraft

Gatunek: MMORPG
Podobne do: w zasadzie do niczego, co było wcześniej. To naprawdę role-playing online kolejnej generacji!
Wymagania: Windows 98/ME/2000/XP, 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 10/10 i znak jakości
Autor recenzji: gem, Allor, eld, JaS, Madbrush
Internet: www.wow-europe.com/en/
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (i... podczas lotu gryfonem czuło się brak kolejnych 512 MB RAM)
Demo: brak
Strona w CDA: 058

Od autora (autorów): World of Warcraft to fenomen społeczny wymykający się klasyfikacji. To role-playing online atrakcyjna dla wszystkich w zasadzie graczy. Bawić się w niej wyśmienicie będą zarówno poświęcający jej 10 godzin dziennie, jak i ci, którzy w Świecie Warcrafta pojawiają się co kilka dni. Tak ludzie realizujący się w grupach, jak ci, którzy wolą grać solo. Zarówno role-playerzy, jak i diablofani. Atutem nie do przecenienia jest także kreacja autentycznie magicznego świata. World of Warcraft, mówiąc najprościej, to klejnot koronny Blizzarda - role-playing online kolejnej generacji!

Eldzik, Tauren Shaman, lvl 31 (za jakieś 1,5 k xp): Ideał. 12 godzin dziennie od 2 tygodni. Klan nucleus zakończył swój żywot na scenie ET. Dodawać coś więcej? Może tylko 2 zrzuty: RAMOŻERNOŚĆ i zdobywanie Totemu Wody grając taureńskim szamanem. Bieganie przez kilka dni po całym świecie, w którym większość przeciwników ma w statusie „lvl ??" jest wkurzające. Tym bardziej że resztę Totemów dostaje się niemal za frajer. I jeszcze jedno: ŚMIERĆ SZYSZKOJADOM I KRASNALOM OGRÓDKOWYM!!!

UWAGA! ISTNIEJE POWAŻNE ZAGROŻENIE UZALEŻNIENIA!

Smuggler: Jako jeden z niewielu nie grałem i nie zamierzam. W pracy nie mam czasu, w domu nie mam Netu.
Mac Abra: I znowu, @#$%, redakcja sparaliżowana, bo tylko siedzą i grają w tego @#$% Warcrafta (patrz tekst Elda), a „dedlajn" na karku. Szlag może trafić... Normalnie powiem adminowi, żeby Sieć odłączył albo co... Ostatni raz takie maniactwo było przy premierze E...T.
Allor: Admin sam w WoW-a gra. ;P Zaś co do maniactwa, pozwolę sobie nie zgodzić się z powyższym stwierdzeniem o ET – tak dużego maniactwa tak wielu osób jeszcze w redakcji nie było. Od ośmiu lat. HL 1 i 2, FarCry, Doom, Quake, Duke, Warcraft Starcraft były świetne, ale tak wielu osób na tak długo i tak mocno (ta gra śni się po nocach, serio!) przykuć nie zdołały. WoW naprawdę uzależnia, ale trudno to uznać za wadę, bo trzeba by przyznać, że wadą jest zbytnia doskonałość... I jeszcze jedno – nie zrażajcie się sprzętem Gema, ta gra jest w pełni grywalna nawet na MX2 i 850 MHz, byleby tylko pamięci dużo było.
A taureńskim szamanom mówimy: muuuu!

Lista laureatów konkursów CDA 01/2005

Plebiscyt CD-Action Produkt Roku: Jacek Bochenkiewicz, Wrocław; Mateusz Cębo, Opole; Szymon Niewięgłowski, Radzyń Podlaski; Łukasz Haber, Jelcz Laskowice; Grzegorz Żytowiecki, Sierpc; Krzysztof Blige, Poznań; Piotr Wiak, Puławy; Przemysław Wojtasiak, Baranowo;

Świąteczny konkurs RPG: Bartłomiej Jadowski, Sobótka; Kamil Rolski, Puławy; Marcin Szmudanowski , Maksymilianowo; Adam Kozłowski, Brzeziny;

Konkurs Men of Valor:
Tomasz Maciejewski, Milówka; Jakub Kowalczyk, Górażdze; Bartłomiej Wiesok, Wrocław; Andrzej Gołąbek, Kraków;

Konkurs Playboy:
Grzegorz Buczyński, Wolanów; Damian Klikosz, Mlechucino; Krzysztof Brzozowski, Warszawa; Kwas Wojciech, Warszawa;

Konkurs Matrix:
Jakub Pałasz, Krotoszyn; Grzegorz Gilun, Nowa Wieś Elska; Marek Wakulak, Niedźwiada; Jędrzej Dudkiewicz, Milanówek; Dariusz Rybus, Wilczyce; Jacek Wojtczak, Białogard; Jarosław Bajer, Zakroczyn; Dominik Janowski, Andrespol; Grzegorz Rudek, Bohnia;

Konkurs Prince Of Persia Warrior Within:
Kamil Kryszkiewicz, Klembu; Krzysztof Habko, Tarnowskie Góry; Klaudia Trela, Nowy Korczyn; Zbigniew Golus, Wojszowy; Andrzej Kulik, Sosnowiec;

Konkurs Dungeon Siege 2:
Ewa Bielska, Poznań; Ireneusz Szeniczka, Bytom Odrzański; Marcin Janusz, Kielce; Bartłomiej Wiśniewski, Zgorzelec; Maciej Prudnicki, Żory;

Konkurs Half Life 2:
Łukasz Fcal, Nowe Miasteczko; Andrzej Ciechewicz, Poznań; Michał Stasiak, Brzeziny; Hubert Jassel, Ryzdowo; Jakub Kuźma, Rzepin;

POD OSTRZAŁEM 2

1. GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA, ZAPEWNE BYŁBY:

Mac Abra: Równie zapracowany.
Smuggler: ...zatrudniony gdzie indziej.
Qn`Ik: Kimś na stanowisku kierowniczym, gdziekolwiek.
Czarny Iwan: Tym, kim jest teraz.
Ghost: DJ-em na jakiejś hiphopowej dyskotece.
gem: Ależ przecież on nie pracuje w CDA. W każdym razie, nie tylko. Przecież ich jest, jak już kiedyś ustaliliśmy - przynajmniej czterech...
Allor: Co nie zmienia faktu, że znaczna część tej armii Hutów robi coś w redakcji, ale że pozostali robią za hiphopowców czy wykładowców, po prostu zmieniłyby się im priorytety.
eld: Sprzedawał... stuff... przed uniwerkiem lub jakimś liceum.

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Mac Abra: Zaskoczył mnie, bo oczekiwałem, nie wiedzieć czemu, „klasycznego" hiphopowca w bufiastych spodniach i z eloziomowatym stylem. A tu nic z tego.
Smuggler: Pozytywne.
Qn`Ik: Wrażenie nie zmieniło się ani odrobinę od mojej obecnej opinii o nim.
Czarny Iwan: O, kolejny brodacz (po Allorze).
Ghost: Poważny??? Hiphopowiec?????
gem: Ten szelmowski uśmieszek i tak ostro kontrastujące z nim smutne spojrzenie...
eld: Gdzie on zaparkował deskę?
Allor: O, jakiś nowy, bardzo rzeczowy gościu.

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: On pisze tak wiele, że naprawdę trudno coś z tego wybrać.
Smuggler: Jest ich sporo, ale są zrozumiałe raczej tylko w obrębie redakcji.
Qn`Ik: Jo! jo! jo! ziooom!
Czarny Iwan: Masz tu gierkę...
Allor: Albo „chce ktoś GT4"? Mam w każdym razie taką nadzieję. ;)
Ghost: Wszystkie są OK. Wystarczy poczytać pierwszą lepszą recenzję.
gem: „Gemin, jemy coś dzisiaj?". ;)
eld: Noooo... to zależy, który z xerobojów właśnie się odzywa...

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Mac Abra: Nie ma takiego tekstu, który zapamiętałbym mu in minus. Ma wkurzający sygnał w komórce (ale nie za bardzo).
Smuggler: Zrobić tego Rugby Managera (Krykieta albo Managera Futbolu Amerykańskiego itd.) na trzy strony...?
Qn`Ik: [puryzm językowy] „Ubrać płaszcz" [/puryzm językowy].
Czarny Iwan: Zrób to dziś, oke?
Ghost: Dzwonek w jego komórce, z tekstem o *odbieraniu tego p...rzonego telefonu* czy jakoś tak.
Allor: Stanowczo dzwonki – ma ich wprawdzie kilka, ale wszystkie a) głośne, b) irytujące, c) często go nie ma i długo się wydzierają...
gem: „To co, osiem stron?" (a materiału jest zależnie na cztery...).
eld: „Jak macie miejsce, to ja mogę coś jeszcze napisać" (w dzień deadline'u).

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Mac Abra: Tempo pracy.
Smuggler: Poziom zorganizowania. I to, że lubi rum z colą.
Qn`Ik: Nie lubię tego pytania. Ludzie mnie bardzo rzadko przerażają, Hut nie jest wyjątkiem.
Czarny Iwan: Żółte trampki.
Ghost: To, że tak ciężko go wkurzyć, ale jak to już się stanie... (to lepiej być bardzo daleko.)
gem: Przy nim każdy zdaje się największym leniem świata.
Allor: A w dodatku ma jeszcze bogate życie pozapracowe... Ich jest nie czterech, a przynajmniej dziesięciu!!!
eld: Fakt, pracuje tak jak Bronek Talar (znaczy wyrabia 300% normy), co działa... demoralizująco...

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Mac Abra: Umiejętność komponowania muzyki?
Smuggler: Systematyczność.
Qn`Ik: Umiejętność perfekcyjnej organizacji.
Czarny Iwan: Doktorat.
Allor: Swoboda i „bezwysiłkowość", z jaką to wszystko robi...
Ghost: Umiejętność takiego gospodarowania czasem, żeby móc pracować, uczyć się, spotykać z kumplami i jeszcze mieć go trochę na rozwijanie zainteresowań.
gem: Zorganizowanie. Zdecydowanie.
eld: Stajla...

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Mac Abra: Naprawdę ciężko mi powiedzieć, co takiego ja mam, czego on nie ma i chciałby mieć.
Smuggler: Czy ja wiem? Fascynację Garfieldem? Do niczego to niepotrzebne, ale jakoś umila życie.
Qn`Ik: Nie widzę niczego takiego.
Czarny Iwan: Umiejętność jazdy na wrotkach. ;)
Ghost: Porządniejszą czapkę na te mrozy.
gem: Ja wiem. On wie. I niech tak zostanie.
eld: Nic mu chyba nie trzeba. Albo może jakieś niewielkie popiersie Towarzysza Stalina na biurko, aby jeszcze mocniej powalczył o te 400% normy.
Allor: Xboxa i Nintendo DS

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Mac Abra: Cyborg.
Smuggler: Człowiek-orkiestra.
Qn`Ik: Ziom.
Czarny Iwan: Gangsta.
Ghost: Krasnoludek.
gem: Wzór.
eld: Przodownik pracy.
Allor: Hut, po prostu Hut.

PC CD-ROM
Platynowa Kolekcja
GORĄCY TOWAR
Platynowa Kolekcja
TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.
ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER, KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ POLSKIM RYNKU.
Platynowa Kolekcja
TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 PLN ZA KAŻDA GRĘ Z KOLEKCJI!
NIE TRAĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA. WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.
Super konkurs!
KUP GRĘ Z NOWEJ SERII PLATYNOWA KOLEKCJA I WYGRAJ M.IN.:
• 1x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-999
• 10x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-180
• 10x ROK GRANIA ZA DARMO
• 1000 GIER
SZCZEGÓŁY NA STRONIE: http://platyna.cdprojekt.com
odtwarzaczemp3.pl
POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
DOBRA CENA 59 90 ZŁOTYCH
Gothic II
17 MARCA W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ NAPRAWDĘ GORĄCE GRY:
Neverwinter Nights
The Elder Scrolls III: Morrowind z dodatkami Tribunal i Bloodmoon
Gothic II
Silent Storm z dodatkiem Sentinels
Heroes of Might and Magic IV z dodatkami The Gathering Storm
The Settlers IV z dodatkami Trojanie i Eliksir

- PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- CENA: 199 ZŁ
- WWW.WOW-EUROPE.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

UWAGA!

Życie w Świecie Warcrafta autentycznie uzależnia! Wymaga też, prócz czasu, comiesięcznych opłat abonamentowych - 12,99 euro co miesiąc (lub 11,99 za dwa i 10,99 za trzy i więcej).

GEM | MAGICZNY PORTAL DO ŚWIATA WARCRAFTA!

Rok 621 od otwarcia Mrocznego Portalu. Ja, Yordi z Ironforge, skromny sługa Świętego Światła zaczynam spisywanie kroniki mych dziejów, będącej zarazem relacją ze zdarzeń, jakie miały miejsce w Azeroth w ostatnich dniach. Powodem zaś, dla którego to czynię, jest to, że... świat oszalał. Nie, nie tak, w tym akurat nie ma niczego niezwykłego. Dlatego, że świat oszalał na punkcie Świata Warcrafta!...

Świat Warcrafta, czyli World of Warcraft, to miejsce, o którym dane wam było słyszeć od dziesięciu bez mała lat. Najsampierw poznaliście historię ludzi i orków. W kilka lat później ramię w ramię zmagaliśmy się z Falą Ciemności, wspólnie też wyszliśmy Poza Mroczny Portal. Niedawno wreszcie przyszło nam przeżyć Królestwo Chaosu i poznać historię Zamarzniętego Tronu. World of Warcraft jest kolejną częścią tej historii.

Poznawać ją jednak będziecie z zupełnie innej perspektywy niż dotychczas. **Dotąd widywaliście Azeroth z pozycji głównodowodzących armiami i bohaterami. Tym razem zaś zstąpicie między nas, by wraz nami, już jako jednostki, wpływać na losy naszego świata.** Pamiętajcie jednako, że podobnych wam bohaterów będzie wielu. W Świecie Warcrafta swój los wykuwać będą pracowicie setki weteranów i tysiące debiutantów. I niezależnie od tego, jaki los będzie im pisany - czy starać się będą dotrzeć w każde miejsce na mapie, czy poświęcać życie (niejednokrotnie bardzo dosłownie) dla potęgi, czy wreszcie osiedlą się w stolicach i oddadzą wytwarzaniu przedmiotów - każdy z nich, każdy z was, czuć się będzie prawdziwym bohaterem!

SOJUSZ I HORDA

Bohaterów Świata Warcrafta zwyczajowo dzieli się na dwa wrogie obozy. Pierwszym, do którego i ja przynależę, jest Sojusz. W jego skład wchodzą zamieszkujący Azeroth ludzie, krasnoludy, gnomy i... elfy nocy z Kalimdoru. Naszym przeciwnikiem jest Horda z Kalimdoru złożona z przedstawicieli orków, trolli, taurenów oraz uzupełniających ich szeregi nieumarłych, jacy pozostali w Azeroth po Pladze.

Lotem (gryfona) bliżej!

W grupie raźniej (i bezpieczniej).

WORLD OF WARCRAFT

PvP vs. PvE

Podstawową decyzją, jaką podejmuje gracz tworząc postać, jest - zaraz obok określenia jej rasy i klasy - przypisanie jej (na stałe, bez możliwości późniejszej zmiany) do odpowiedniego typu serwera. Takie w World of Warcraft są trzy: PvP, PvE oraz RPG.

Najpowszechniejszym jest **PvE - Player vs. Enviroment** - w którym gracze mierzą się niemal wyłącznie z otoczeniem, tj. stworami zamieszkującymi świat. Nie oznacza to wcale, że nie spotyka się walczących bohaterów także w tych ostatnich światach. Od nich jednak wymagana jest deklaracja chęci podjęcia walki z graczami. Naturalnie bohaterowie mogą się także wadzić pod specjalnym sztandarem w ramach bezkrwawego pojedynku.

Drugim głównym typem jest **PvP – czyli Player vs. Player** - a więc ten upowszechniający walkę pomiędzy graczami. To za sprawą specjalnych stref, w których status postaci zmienia się automatycznie, co sprawia, że mogą być dowolnie atakowane przez innych graczy. Uwaga: przynajmniej do czasu wprowadzeniu punktów honoru cechować je będzie spora liczba graczy lubujących się w zabijaniu postaci mniej doświadczonych.

Ostatnim, najmniej - a szkoda - popularnym typem serwera jest **PvE, w którym kładzie się nacisk na odgrywanie ról (stąd skrót RPG)**. To odpowiednie miejsce dla wszystkich tych, dla których ważniejsza niż zbieranie doświadczenia jest interakcja z innymi postaciami. Innymi słowy, dla tych wszystkich, którzy chcą nie tylko walczyć, ale także zasiąść w gospodzie przy kuflu spoconego piwa i opowiadać o tym, co przeżyli...

Przyjmuje się, że Sojusz to istoty dobre i prawe, Horda zaś to złoczyńcy lubujący się w nieprawościach. **Nie wiem jednak wcale, czy wciąż można określać Sojusz mianem dobrego, Hordzie zaś przypisywać złe intencje. Po ataku Płonącego Legionu staliśmy się tacy bliscy sobie, tacy podobni...** Orkowie, wyzwoleni **od wpływu demonów**, ponownie zwrócili się ku naturze, w nas zaś ciągle mocne są wpływy mroku. Zmianom uległy przecież wszystkie rasy. Krasnoludy plemienia Dark Irons to ciągle nasi pobratymcy, a gnomi wygnańcy z Gnomeregan nie mogą wyprzeć się wspólnych korzeni ze swymi złymi prześladowcami...

KLASY I ZDOLNOŚCI

Podział na osiem ras nie jest jedynym, jaki dotyczy bohaterów World of Warcraft. Równie ważnym jest ich zróżnicowanie podług klasy, jaką obrali na początku swej drogi.

Tych jest aż dziewięć, przy czym nie wszystkie dostępne są każdej z ras i nie ma wśród nich jednej, wyraźnie słabszej niż pozostałe. **Każda z klas ma swe niezwykłe zdolności, jak choćby zdolność oswajania zwierząt w przypadku łowców czy kontrolowania demonicznych sprzymierzeńców w przypadku warlocków.** Inną jest zdolność przemiany druida w niedźwiedzia lub panterę, co pozwala mu walczyć jak wojownik i łotrzyk. Każda z klas dysponuje także własną wewnętrzną siłą, pozwalającą wykorzystać właściwe im atuty. Magowie, druidzi, szamani, paladyni, łowcy i warlockowie zwą ją esencją magiczną lub maną. Łotrzykowie – energią. Wojownicy wreszcie - wściekłością narastającą w trakcie bitwy.

Zróżnicowanie bohaterów jednak nie kończy się na klasie. Kolejnym aspektem

Jeśli totalny sukces ma jedno imię, to brzmi ono: World of Warcraft.

Warcraft Role-Playing Game

Tym spośród was, którym wciąż mało jest World of Warcraft, polecamy Warcraft Role-Playing Game stworzoną przez Sword & Sorcery w oparciu o licencję Blizzard Entertainment! To jedyny sposób, by popróbować prawdziwego role-playing (system D20) w świecie Azeroth!

www.warcraftrpg.com

Uwaga: papierowy nakład Warcraft Role-Playing Game został już wyczerpany, podręczniki do gry dostępne są jednak - odpłatnie! - w formie plików pdf na stronie DriveThruRPG - www.drivethrurpg.com

Jeszcze tylko kilka kroków i... Valhalla?

Chcemy do domu!?

Niektórzy z weteranów innych światów zarzucają World of Warcraft brak domostw. Nietrudno jednak zrozumieć powody, dla których Blizzard zrezygnował z tej funkcji. Przy tak wielkiej liczbie bohaterów przemierzających Świat Warcrafta i tak szybkim rozwoju budujący się gdzie popadnie bohaterowie szybko zmieniliby najdziksze choćby miejsca w kopie ludzkiej stolicy - Stormwind.

Warcraft - Gra planszowa

Tym spośród was, którym wciąż mało jest World of Warcraft, polecamy Warcraft - Grę planszową, stworzoną przez Fantasy Flight Games w oparciu o licencję Blizzard Entertainment! Tym razem mamy lepsze wieści dla polskich fanów - recenzję gry znajdziecie na stronie 104, samą grę zaś w sklepie internetowym Rebel.pl.

www.fantasyflightgames.com/warcraft.html

W świecie duchów możliwe jest wszystko, także chodzenie po wodzie!

jest ich wygląd. Tu **możliwe są zmiany karnacji i koloru włosów, kształtu twarzy, fryzur czy nawet elementów dodatkowych w rodzaju bród czy tatuaży.** I choć możliwe jest, że w Azeroth pojawi się dwóch identycznych krasnoludów wojowników, to zaraz po tym, jak poczynią pierwsze kroki, zaczną się zmieniać, choćby poprzez strój, którego elementów w Świecie Warcrafta są setki, jeśli nie tysiące: od szmat po magiczne pancerze płytowe! Zróżnicują ich także zdolności. Do tego **już po kilku godzinach w Azeroth otrzymają swe pierwsze talenty, np. wzmocnienie szkoły magii, dzięki którym np. magowie specjaliści od ognia niszczyć będą wrogów za pomocą Pyroblast.** Ostatnim wreszcie czynnikiem, jaki wpłynie na losy bohaterów, są profesje, jakie zechcą wykonywać. Niektórzy zostają górnikami i kowalami, inni zielarzami i alchemikami, jeszcze kolejni zdzierać będą skóry ze zwierząt i tworzyć z nich pancerze skórzane. Można także szukać swego miejsca w świecie jako kucharz, wędkarz, medyk...

AZEROTH I KALIMDOR

Świat Warcrafta - prócz tego, że ogromny - jest zarazem na tyle spójny, że da się dotrzeć do większości miejsc krok po kroku, obijając ślady buciorów w pyle bezdroży. (Później, po odkryciu kolejnych „stacji", gryfony i wiwerny tylko czekają, by przenieść bohaterów w miejsca już im znane.) Jest też przy tym prawdziwie urokliwy: **każda z krain Kalimdoru i Azeroth nasycona jest szczególnym pięknem tak właściwym Warcraftowi.** I niezależnie od tego, czy przemierzasz śniegi Dun Morogh, lasy Quel'Thalas czy stepy Mulgore, w ich krajobrazach wciąż żywa jest pamięć świata z czasów Fal Ciemności i Królestwa Chaosu. Przejawia się ona nawet w architekturze czy ubiorach. Wielu przybyszy z innych światów już na pierwszy rzut oka rozpoznaje w strażnikach w Stormwind piechurów z czasów kampanii przeciw Zamarzniętemu Tronowi...

Świat w pełni odpowiada także temu, do czego przyzwyczailiście się dzięki poprzednim historiom z Azeroth. Nie dajcie się jednak zwieść pozorom: **Azeroth nigdy już nie będzie takie samo jak niegdyś. Tam, gdzie jeszcze niedawno kwitło życie, dziś czai się śmierć...** Widywałem wielu, którzy zdawali się o tym zapominać. O ich kości bielejące wśród traw i paproci potykają się wędrowcy każdego dnia...

Co poprawić, by nie popsuć

Czyli słów parę o dodatkach modyfikujących interfejs gry. Podstawowe założenie, jakim kierowaliśmy się przy ich wyborze, brzmi: mają pomagać, a nie zastępować gracza, więc o botach zapomnijcie. (Zresztą ich używanie jest powodem w zupełności wystarczającym, by pożegnać się tak z postacią, jak i całym kontem. Pod tym względem Blizzard jest nieugięty.) Pominęliśmy także wszystkie dodatki „rewolucyjne", całkowicie zmieniające rozkład ekranu – to może się przydać dopiero później, gdy już dokładnie będziecie wiedzieli, czego oczekujecie.

Instalacja

Dodatki instaluje się bardzo prosto. Wystarczy stworzyć w katalogu Interface podkatalog AddOns (czyli otrzymamy coś takiego: „c:\Program Files\World of Warcraft\Interface\AddOns"), a następnie przekopiować do niego katalog zawierający pliki dodatku (np. Bag_Status_Meters). I to wszystko, o ile dodatek został przystosowany do najnowszej wersji patcha. A jeśli nie? Po uruchomieniu World of Warcraft i zalogowaniu się na serwerze trzeba jeszcze kliknąć Additions, wyłączyć sprawdzanie wersji, a także włączyć te dodatki, na których nam zależy.

Dodatki na dobry początek

Bag Status Meters

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=41

Zastanawiacie się, czy pora wracać już do miasta, czy też jeszcze trochę miejsca na łupy się znajdzie? Dzięki temu dodatkowi wolne miejsce widać bez potrzeby zaglądania do plecaka/toreb - działa automatycznie, ale klikając symbol torby można wejść do menu i zmienić niektóre ustawienia.

Map Notes

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=62

Trafiłeś w jakieś interesujące miejsce i chciałbyś je sobie zaznaczyć na mapie? Dzięki temu dodatkowi wystarczy dwukrotnie kliknąć w danym miejscu myszką i gotowe. Można także wybrać kolor znacznika, edytować jego zawartość lub go skasować.

Money Display

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=218

Zbierasz na nową zbroję, zbierasz, zbierasz... Money Display wyświetla stan twojej sakiewki w małym osobnym okienku, więc znasz swój stan posiadania bez potrzeby otwierania plecaka.

My Clock

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=131

Zamienia symbole pory dnia na dokładny zegar czasu rzeczywistego. Niezbędny, bo przy tej grze czas leci naprawdę niepostrzeżenie!

Kill Log

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=62

Kolekcjonuje wszystkie twoje wyczyny w walce: liczba zabitych potworów, najmocniejsze uderzenia i zaklęcia, a także śmierci. Aby się dostać do okienka ze statystykami, wystarczy wpisać /kl.

Mini Buff Timers

http://ui.worldofwar.net/ui.php?id=120

Dodaje malutkie liczniki, dzięki którym z dokładnością do sekundy wiesz, kiedy skończą się efekty buffów (np. rzucanych przez druidów), debuffów, przekleństw tudzież unieruchomień, i to bez potrzeby najeżdżana na ich symbole.

To kolejny i jakże udany stopień ewolucji role-playing online.

ŚMIERĆ I ODRODZENIE

Świat Warcrafta zamieszkuje niezliczona liczba stworów, na które zwykli polować bohaterowie i które, przyznać należy z kronikarskiego obowiązku, zwykły polować na bohaterów. Wiedzieć wam zaś trzeba, że przeciwnicy są inteligentni na tyle, by atakować tych stanowiących największe zagrożenie - magów, ale także bardzo często kapłanów rzucających czary leczące zza pleców swych bardziej wojowniczych towarzyszy. Niejednokrotnie widziałem, jak zmieniały się losy starć, gdy walczący w pierwszej linii paladyni zmuszeni byli odrzucić broń, by poprzez moc Światła uzdrowić swych atakowanych sprzymierzeńców. Zdarzyć się więc może (i zdarzać się będzie z pewnością), że legną oni pod ciosami łap, szponów, stali.

Jest jednak coś, co odróżnia nie-życie w World of Warcraft od śmierci w innych światach online. To, że nie wiąże się ono z utratą doświadczenia czy ekwipunku, a jedynie... czasu niezbędnego, by przedostać się z cmentarza w pobliże ciała, tak by mogło dojść do wskrzeszenia. W tym celu duch bohatera przeniesiony zostaje w świat duchów. Świat się wtedy zmienia, staje się bezbarwny i zamglony, w uszach zaś rozbrzmiewają szepty prawdziwie umarłych. Możliwe jest także natychmiastowe wskrzeszenie - czy to poprzez opiekuna nekropolii (to jednak wiąże się ze znacznym uszkodzeniem ekwipunku i chwilowym, ale uciążliwym obniżeniem statystyk) lub też kapłana, druida, szamana czy paladyna chętnych, by poświęcić chwilę czasu i cząstkę swej mocy...

SAMOTNIE I W GRUPIE

Krainy Azeroth i Kalimdoru przemierzać można zarówno samotnie, jak w grupie bohaterów - i każdy z tych sposobów jest równie dobry. Ja przez większość czasu samotnie przemierzałem drogi i bezdroża Khaz Modan i samodzielnie mierzyłem się z właściwymi im stworami. Bywały jednak chwile, że użyczałem danej mi mocy Świętego Światła grupom podobnych mi poszukiwaczy przygód i wspólnie stawaliśmy naprzeciw wyzwaniom losu, po czym, po osiągnięciu wspólnego celu, rozchodziliśmy się w pokoju, każdy w poszukiwaniu własnego szczęścia. **Tym, co nas łączyło, były wyzwania, których w najróżniejszych zakątkach Świata - w Azeroth, Lordaeron i Khaz Modan, a nawet odległym Kalimdorze, jest łącznie dobrze ponad dwadzieścia setek!** Naturalnie większość z nich sprowadza się do walki. Bywają jednak i takie, których nie widzieliście nigdzie indziej! Warto też dodać, że większość z nich wiąże się, prócz doświadczeń, z nagrodami w postaci nowych, częstokroć niezwykłych przedmiotów, a nawet specjalnych zdolności!

World of Warcraft w liczbach

Otwarte beta testy wersji amerykańskiej World of Warcraft potwierdziły tylko to, o czym nieliczni wybrańcy informowali już wcześniej: że **Blizzard stworzył kolejny tytuł wzorcowy i ponadczasowy.** Nic więc dziwnego, że ilość zamówień przedpremierowych sięgnęła setek tysięcy, a w sklepach ustawiały się kolejki chętnych, by zstąpić do Azeroth natychmiast po otwarciu wiodących doń portali. Nikt jednak nie przewidział, że będzie ich tylu, a Blizzard stanie się po trosze ofiarą własnego sukcesu: serwery przestały wytrzymywać niewyobrażalne przeciążenia, pojawiły się problemy z logowaniem i lagiem. Blizzard jednak zadziałał błyskawicznie, tworząc ponad 40 nowych serwerów (drugie tyle, ile początkowo) i oferując poszkodowanym odpowiadające awarii przedłużenie czasu darmowej gry. Koniec końców **w samych Stanach Zjednoczonych po dziś dzień sprzedało się ponad 600 tys. kopii gry, w Boże Narodzenie 2004 zaś ustanowiony został rekord jednoczesnej liczby graczy: aż ponad 200 tys. osób świąteczny wieczór spędziło w Azeroth!**

To jednak nie był koniec sukcesów World of Warcraft. Kolejne nadeszły z bliskiej Blizzardowi Korei, w której szacowany limit graczy został osiągnięty już w dniu premiery! Nie inaczej wreszcie było w **Europie. W beta testach brało udział ponad 400 tys. osób. W weekend popremierowy sprzedało się ponad 300 tys. kopii gry i utworzonych zostało ponad 180 tys. kont, tj. więcej niż cały szacunkowy rynek role-playing online w Europie!**

Obsesja na punkcie World of Warcraft sięgnęła nawet Polski. W większości sklepów pudełka nie trafiły w ogóle na półki - **nie wystarczyło ich nawet na realizację zamówień przedpremierowych, a na Allegro zwykłe wersje osiągały cenę nawet 300 złotych!** Wszystko to, mimo wysokiej ceny 199 złotych i konieczności opłacania miesięcznego abonamentu w wysokości 12,99 euro! Jeśli więc totalny sukces ma jedno imię, to brzmi ono: World of Warcraft.

Każdy z was czuć się będzie prawdziwym bohaterem!

Zupełnie niezwykła jest przy tym prostota tworzenia grup. Wystarczy jedynie zbieżność interesów i zaproszenie ze strony przywódcy, by bohater - na dobre i złe - znalazł się w grupie. Nie mniej prosty jest podział doświadczenia pomiędzy towarzyszy. I nie jest ważne, że któryś z nich legł w starciu. Jeśli przyczynił się do zwycięstwa - potraktowany zostanie jak każdy z tych, którym udało się przeżyć.

We właściwy sposób rozwiązany także został problem przynależności znajdowanych przedmiotów. Te najważniejsze - niezbędne do wypełnienia zlecenia - otrzymuje każdy z towarzyszy. Jeśli zaś mowa o innych - przywódca grupy ma władzę określenia sposobu podziału łupów, gdzie o przyznaniu tych cenniejszych - niepopularnych, rzadkich czy wręcz epickich - decyduje uśmiech losu w postaci szczęśliwego rzutu kością. W trakcie swych wędrówek natrafiałem naturalnie na osobników pewnych, że najlepszym z pomysłów jest przywłaszczanie sobie wszystkiego. Znacznie częściej jednak drużyna dzieliła przedmioty sprawiedliwie na zasadzie użyteczności, a nie wartości dla kupujcych.

Dolina królów.

Wideo i audio

Próby wyczerpującego przedstawienia technicznych aspektów World of Warcraft są z góry skazane na niepowodzenie. Podlega ona, jak każda role-play online, nieustannemu rozwojowi. Są jednak elementy, o których należy przynajm wspomnieć.

Na pierwszy plan wysuwa się **interfejs. Jest zupełnie intuicyjny, dzięki czemu najmniej bystre spośród istot myślących, które ruszają szlakiem przygód, nie b problemów z nauczeniem się życia w Świecie Warcrafta.** Niezwykle bogate są ta cje i opcje chata (obok nich istnieją wypowiedzi głosowe), w tym możliwość „szeptu" cego do przyjaciół bez względu na odległość miejsca, w jakim się znaleźli.

Oprawa graficzna World of Warcraft jest charakterystyczna dla całej serii nie tylko względem ogólnej stylistyki. Jest właściwa dla serii Warcraft także dlatego, że **w p ciwieństwie do gier starających się o fotorealizm - ona nie zblednie i ni opatrzy się, i jeszcze przez całe lata zachwycać będzie nowe pokolenia bohaterów.** Podobnie zresztą jak warstwa audio, w tym znakomita symfoniczna ścieżka dźwiękową z gry. Aż żal, że Official SoundTrack znaleźć można jedynie w niemal niedostępnej już Collector's Edition...

Przyszłość World of Warcraft

Jedną z cech charakterystycznych World of Warcraft, zaraz obok przystępności i spójności świata, jest bardzo szybki rozwój postaci. Najbardziej zaangażowani, tj. poświęcający grze nawet 40 godzin tygodniowo, są w stanie zdobyć poziom 60 w zaledwie kilka tygodni. To jednak nie oznacza wcale, na szczęście, końca ich drogi, gdyż możliwa jest satysfakcjonująca gra także po osiągnięciu tego pułapu. Mogą oni oddać się poznawaniu świata, w którym zawsze znajdzie się coś nowego: miejsca do odwiedzenia, przedmioty do zdobycia i przeciwnicy do pokonania, np. smok Onyxia to potwór na 500 poziomie doświadczenia! Jak dotąd udało się go pokonać jedynie Koreańczykom.

To jednak nie wszystko. Zgodnie z wieloletnią praktyką bezustannego rozwoju swych gier, Blizzard obiecuje nową treść także w World of Warcraft. W pierwszej kolejności pojawi się to, co miało się znaleźć w wersji pudełkowej, a z różnych względów musiało znaleźć się później, w tym **punkty honoru (i infamii)**. Te pierwsze otrzymywać będą gracze nieatakujący słabszych, gromadzenie ich zaś pozwoli zdobyć unikatowe przedmioty, te drugie obniżać będą status postaci w krainach Azeroth. Już wkrótce zaistnieć mają także **pola bitew**, na których potykać się będą setki graczy naraz. Naturalnie twórcy zdecydują się także zapewne **podnieść limit doświadczenia** i pozwalą awansować bohaterom powyżej 60 poziomu. Mówi się także, że testowane są klasy prestiżowe!

HANDEL I PRODUKCJA

Nie od dziś wiadomo, że smarem na osiach cywilizacji jest handel. Nie inaczej jest w Świecie Warcrafta - **wszystko... no, niemal wszystko da się zdobyć w zamian za odpowiednią ilość sztuk miedzi, srebra i złota.** Sposobów, by gromadzić te małe krążki metalu, jest wiele. Najprostszym jest grabienie ciał pokonanych stworów i spieniężenie znalezionych przedmiotów. I rzeczywiście większość bohaterów regularnie odwiedza handlarzy. Ci skupują wszystko, niezależnie od ich rzeczywistej specjalizacji. Innym sposobem jest wymiana pomiędzy bohaterami, jeśli tylko zdołali dobić targu. Dzięki wynalazkowi poczty mogą to uczynić, nawet pozostając na różnych kontynentach!

Wspomnieć wreszcie choć słowem należy o domach aukcyjnych. Znaleźć je można w trzech miejscach - w Ironforge, Ogrimmarze i neutralnym Gadgetzan. Tam bohaterowie szukają najcenniejszych przedmiotów, które pozwolą im stawić czoło kolejnym wyzwaniom. Wystawieniu przedmiotu na aukcji towarzyszy określenie jej

warunków - ceny wywoławczej i natychmiasto wego wykupu oraz długości trwania, a także opłacenie domu aukcyjnego. Wysyłką zajmuje się dom, podobnie należność przychodzi pocztą. W domach aukcyjnych też spędzają najwięce czasu bohaterowie, którzy poświęcili się bez reszty swej profesji i znajdują satysfakcję w sa modzielnym wytwarzaniu przedmiotów z kom ponentów i sprzedawaniu ich innym postaciom.

Okiem kleryka

Świat WoW daje ogromną różnorodność w kreacji postaci. Niektórych z was mogło się znudzić klasyczne rąbanie mieczem, czy też niszczenie adwersarza przy pomocy magii. Można natomiast stworzyć postać, która będzie się zajmować wspieraniem drużyny, w trudnych dla niej momentach. Grając postacią kleryka, wywodzącego się z rasy ciemnych elfów, staram się nie angażować w walkę bezpośrednio. Na początku potyczki trzymam się z dala od centrum, otoczona (prowadzę postać żeńską...) nieprzenikliwą zasłoną dla oczu wroga, oczekując na rozwój wydarzeń. W momencie, gdy jedna z ofensywnych postaci znajdzie się w zagrożeniu, używam czarów leczniczych, czy też usuwam klątwy lub inne słabości rzucone na moich kompanów.

Radosna bezczynność kończy się w momencie rzucenia pierwszego czaru wspomagającego, co powoduje natychmiastową reakcję przeciwników. Wtedy gracze ofensywni, podładowani na nowo energią, bronią swoich swoich „słabszych kolegów" i drużyna na ogół wygrywa starcie. Zdarzają się jednak sytuacje, z których nie wszyscy wychodzą cało. W takim momencie bardzo przydaje się rzadka umiejętność wskrzeszania.

Rozwijając postać wspomagającą drużynę, jako podstawowe profesje wybrałem *herbalistę* i *alchemika*. Połączenie tych specjalizacji umożliwia mi przygotowanie mikstur, umożliwiających podnoszenie różnorakich parametrów, powodujących niewidzialność, zwiększenie szybkości biegu, itd. Z dodatkowych zdolności, postawiłem na... *kucharza* i *felczera*. Dobrze odżywiona drużyna walczy o wiele wydajniej i traci znacznie mniej czasu na regenerację sił po walce. Jako felczer wytwarzam bandaże i środki działające doraźnie podczas walki.

Gildia – podstawowa komórka społeczna

Po paru pierwszych dniach grania zorientowałem się, że prostych misji więcej nie będzie, a te które miałem do wykonania, są za trudne aby wykonać je w pojedynkę. W tym miejscu WoW przychodzi z pomocą. Umożliwiaja tworzenie społeczności, która wspomaga się wzajemnie w wykonywaniu misji oraz dzieli się miedzy sobą róznorakimi dobrami. Będąc w gildii o wiele latwiej mogę rozwijać moje specjalizacje, gdyż pozostali czlonkowie dostarczają mi skladniki, niezbędne do wytwarzania co bardziej skomplikowanych produktów. Dobrze zorganizowana gildia łącząc rózne profesje jest w stanie wyprodukować bardzo cenne i rzadkie przedmioty, sprzedając je na aukcjach za astronomiczne kwoty.

Aby utworzyć glidię musisz udać się do dowolnego mistrza gildii, wpłacić 10 złotych monet oraz znaleźć 10 zainteresowanych towarzyszy. Na czele gildii stoi mistrz, on jako jedyny zajmuje się awansowaniem szeregowych graczy gildii na oficerów, a także moze podjąć decyzję o rozwiązaniu jej. Oficer gildii, to z reguły gracz o dluższym stażu, podejmuje decyzje o przyjęciu, bądź wydaleniu szeregowego gracza.

Naga prawda o redakcji & friends :)

DZIŚ I JUTRO

World of Warcraft nie stanowi przełomu, jakim było dla Azeroth otwarcie Mrocznego Portalu. Nie jest niczym, czego byśmy nie widzieli wcześniej. Tym jednak, co wyróżnia Świat Warcrafta spośród podobnych mu światów online, jest to, że w nim wszystko jest tak jak należy: jest natychmiast przystępny i nadzwyczaj przyjazny. Jest przy tym niezwykle atrakcyjny - nawet teraz, gdy siedzę przy stole i spisuję własne wrażenia, walczę z pragnieniem, by rzucić precz pióro, wdziać kolczugę, ująć topór i tarczę i znów ruszyć w nieznane!

To właśnie dlatego World of Warcraft jest nie tylko kolejnym rozdziałem w historii udręczonego wojną, a mimo to ukochanego przez wielu Azeroth. To zarazem kolejny stopień ewolucji role-playing online! Tym samym nie mam wątpliwości, że na długie lata, być może już na zawsze, właśnie mój świat, nasz świat, Świat Warcrafta pozostanie wzorcem dla twórców jemu podobnych. Nastał Złoty Wiek Azeroth. **[CDA]**

Jedyny redakcyjny Hordeman -Eld.

10

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

+ role-playing online nowej generacji!
+ przystępność

− autentycznie uzależnia
− wysokie opłaty abonamentowe

PRODUCENT: DETALION
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER

WWW.DETALION.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 04/2005

Rzecz tylko dla wyrafinowanych amatorów trudnych gier fabularnych!

EGM | DOBRE I POLSKIE NA DODATEK

Ze zdyszanym pośpiechem donoszę PT Czytelnikom i Graczom, że polski wkład w historię rozwoju gier komputerowych powiększył się o nową, ciekawą i bardzo dobrze zrobioną grę SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME. Gra jest dziełem grupki programistów skupionych pod sztandarami DETALIONU, która dała się nam we znaki... znaczy... ee... dała się nam poznać z produktów, takich jak SCHIZM czy MYSTERIOUS JOURNEY.

Żarty żartami, ale ludzie z Detalionu wiedzą, jak się robi gry fabularne. Po pierwsze – scenariusz i intryga! Scenariusz gry oparto na nowelce „The Ichneumon and the Dormeuse", australijskiego pisarza SF, Terry Dowlinga. Nie będę zdradzał jej treści do końca, bo nie chcę psuć zabawy graczom.

Śpiąca Dama w Grobie 35

Akcja gry toczy się na Ziemi, ale gdzieś w odległej przyszłości. Podczas wprowadzenia do gry możemy obejrzeć Grobowiec 35, a nasz bohater, niejaki Beni (gra jest całkowicie zrobiona jako FPP i nawet w animacjach nie zobaczymy twarzy naszego „tombraidera"), wspomina wydarzenia, które przywiodły go do podziemi. Są to grobowce pozostałe po kulturze Tartan, pełne technologicznych artefaktów, których tajemnica zaginęła razem z ich twórcami. Twórców zresztą też dawno już wcięło. Sic transit gloria mundi!

Beni znalazł się w grobowcu nie z własnej woli – choć w przeszłości już mu się zdarzało myszkować po podziemiach. Jeden z rekinów czarnego rynku pojmał siostrę naszego zucha (bynajmniej nie za żonę!) i zagroził, że jeżeli Beni nie spenetruje dlań grobowca, on spenetruje w rewanżu... No, mniejsza o szczegóły. Beni – wiedząc, że drań nie żartuje – zapuszcza się w lochy. Grób 35 jest niebezpieczny z powodu programu, który strzeże jego tajemnic. Personifikacją programu jest niejaka Dormeuse (Śpiąca Dama), o reputacji przebiegłej i bezwzględnej megiery. Jak do tej pory wejście do Grobowca oraz wyjście z niego w jednym kawałku i z wszystkimi członkami na miejscu udało się tylko legendarnemu spryciarzowi – niejakiemu Ramirezowi.

Kto zrozumie Damę...

Po wejściu do grobu Beni natyka się na Dormeuse, która lojalnie go ostrzega, że w swoim dobrze pojętym interesie powinien zawrócić. Niestety, Beni nie ma wyboru i zabiera się do penetracji... podziemi. Podczas całej gry nasz bohater będzie się natykał na Dormeuse – notabene całkiem niezła z niej laska – która prowadzi z nim jakąś osobliwą grę. Gdyby była zwykłym programem obronnym, powinna go natychmiast zabić... ale tego nie robi. Jak powiadał pewien pan, co nie chciał, ale musiał, w grze jest „wprost przeciwnie" – nie sposób w niej
zginąć (to już cecha firmowa gier DETALIONU
Dormeuse jawi się naszemu bohaterowi
postaci hologramu, ale wydaje się, że jest czym
(kimś?) znacznie większym czy ważniejszym.
ona tworzy światy, które Beni będzie musi
zbadać, a które naszemu bohaterowi będą s
wydawać absolutnie realne. W pewnym m
mencie Beni zaczyna wątpić we własne istnien
– skoro wszystko wokół jest dziełem Dorme
se, to któż mu zaręczy, że on sam nie jest jakim
jej wytworem, a jego przeżycia poprzedzając
wejście do grobowca nie są tylko iluzją?

Pytania natury egzystencjalnej

Dormeuse stawia naszego bohatera prze
rozmaitymi testami, które będzie musiał rozw
kłać, żeby móc przenikać coraz głębiej w gr
bowiec – i w jego tajemnicę. Czy jest o
wizerunkiem kobiety pochowanej niegdyś
grobowcu i niejako przedłużeniem jej istnien
czy może przebiegłym programem strażniczym
który bada ludzkie zachowania i reakcje? A
jeżeli tak, to w jakim celu miałaby to robi
I dlaczego to jest dla niej ważne?

Nie są to pytania banalne, ale nie możesz trac
nadziei, że znajdziesz na nie wszystkie odp
wiedź. Oczywiście pierwej ci przyjdzie upora
się z problemami i zagadkami.

Gatki... eee.. zagadki Damy

Większość to łamigłówki logiczne albo mech
niczne. W odróżnieniu od gry CHAMELEON
PRAWDZIWE WYZWANIE, nie masz
żadnych zagadek opartych na innym niż dzi
siętny systemie liczbowym, nie będziesz wie
musiał znajdować podstaw rachunku – ale n
myśl, że gra przez to jest łatwiejsza. Nie ma
też żadnych zagadek opartych na sposob
prowadzenia rozmów czy gier słownych. Ro
mowy zresztą toczą się niejako automatyczn
– i zwykle inicjuje je Dormeuse: są tylko doda
kami informacyjnymi.

Dasz radę siedem razy?

Graczowi uruchamiającemu grę SENTINE
przyjdzie spenetrować siedem „światów" (
ósmy można uznać sam grobowiec). Wskazów

SENTINEL

ki dotyczące łamigłówek umożliwiających dalszą eksplorację gry znajdziesz w każdym ze światów – nie spotkasz się z sytuacją, w której będziesz musiał wracać do tych już spenetrowanych. Wbrew temu, co ci zapowiada Dormeuse, nie masz możliwości „zabicia" bohatera jakimś nierozważnym działaniem, masz też tyle czasu na rozwikłanie zagadek, ile dusza zapragnie. I dobrze – piekielnie mnie irytuje konieczność znalezienia np. sekwencji naciskania dwudziestu ze stu płyt, gdy za sobą słyszysz pełne entuzjazmu postękiwania zbliżającego się np. wygłodzonego bengalskiego tygrysa.

W grze nie masz za to zagadek zasadzających się na łączeniu przedmiotów z Inventory (kolejne podobieństwo do CHAMELEONA). Nie będziesz się też musiał zastanawiać, gdzie wetknąć jakiś przedmiot (podczas gdy najchętniej wetknąłbyś go twórcom pomysłów w (_!_)). Od razu wiadomo, co gdzie i jak.

Damy sobie radę?

O zagadkach godzi się powiedzieć, że są diablo trudne. Ale nikt nie powiedział, że komputer ma dawać satysfakcję tylko tym, co od słoika konfitur różnią się jednym zwojem, a ich ideałem jest oszalały, prący przed siebie i strzelający do wszystkiego, co się rusza i wytknie choćby koniuszek nosa poza pancerne osłony, napakowany sterydami osiłek.

...Prawda, moi niektórzy redakcyjni koledzy, bezlitośnie krytykujący w Gamewalkerze wszystkie przygodówki? Lepiej nawet nie próbujcie uruchamiać SENTINELA – dla jakiejś tam mizernej satysfakcji, za przeproszeniem intelektualnej, nie warto się nabawić bólu głowy... Wam przecież sprawi kłopot każdy problem, przerastający poziomem trudności wsunięcie nowego magazynka do kałacha.

Trzy D... znaczy, wymiary

Ponieważ SENTINEL rozgrywa się w świecie całkowicie trójwymiarowym (jak CHAMELEON), w każdym prawie miejscu możesz obejrzeć wszystko pod niemal dowolnym kątem. Musisz przy tym uważać – rozwiązanie niektórych problemów właśnie od tego zależy. Można by rzec, że Dormeuse dumna jest ze swoich możliwości kreacyjnych i domaga się, by gracz tę dumę z nią podzielił.

W zasadzie cała gra toczy się w Grobowcu nr 35. Ale siedem światów, które tworzy Dormeuse, wydaje się całkowicie odrębnymi miejscami, choć Dama zapewnia, że są tylko drobnymi cząstkami oryginałów – miejscami, które kochała za życia i które teraz lekko pozmieniała na użytek naszego eksplorera. Światy są puste i niezamieszkane i nikt nie wspomoże Beniego w rozplątywaniu zagadek. Nikt też mu w niczym nie przeszkodzi.

Można rzec - z całą odpowiedzialnością za słowo - że programiści z DETALION mają genialnych grafików, a sami znakomicie się z nimi uzupełniają. **A to, że prezentowane przez Dormeuse światy są niezamieszkane, nie znaczy, że są martwe.** Sanselard jest zaniesiony śniegiem, powierzchnia wody w rozmaitych zakątkach innych krain drga jak żywa, rośliny i przedmioty chwieją się w podmuchach wiatru, machiny napędzane wiatrami żwawo się obracają, w Corabanti z kraterów bucha roziskrzona lawa i unosi się nad nimi dym. W Goda możesz podziwiać wspaniałe podmorskie rośliny i pływające pomiędzy nimi wielkie żółwie, a Maru zdumiewa wspaniałą machinerią. Świetliki z Treget też warto obejrzeć. Każdy ze światów ma tylko jemu właściwą animację – i choćby tylko dla nich warto przewędrować obszar całej gry.

Damy se czadu!

Beni może poruszać się wszędzie sterowany przez ciebie z myszy i może robić wszystko, oprócz skakania. (Niemożność dokonywania skoków tam, gdzie gra aż się o to prosi, jest kolejną cechą gry charakterystyczną dla wyrobów DETALION.)

Choć nie możemy zobaczyć naszego zucha, wynagrodzi nam to widok Dormeuse, która mogłaby skusić biskupa głosem i wyglądem. Komputerowa czy nie, ma coś, co usztywniłoby nawet linę okrętową, a na dodatek potrafi przybierać dwuznaczne (a właściwie zupełnie jednoznaczne) pozy. Do tego gra głosem. Raz rozmarzonej kobiety, raz tnie nim jak batem, kiedy chce się np. dowiedzieć, czym się zajmują ziomkowie naszego bohatera, kiedy nie rabują starych grobowców. Aktor podkładający głos pod Beniego jest już mniej przekonujący, a pozostali odzywają się tak rzadko, że nie mają możliwości do przedstawienia swoich klawi... kwali... klifa... no... umiejętności.

Osobnym smaczkiem są w SENTINELU dźwięki: szum wiatru, plusk kropel wody, zgrzyty rozmaitych maszyn, brzęk owadów - wszystko to tworzy egzotyczną mieszankę. Dźwięki są integralną częścią niektórych problemów i osoby słyszące doskonale inaczej mogą mieć problemy z ukończeniem gry. Osobiście zalecałbym twórcom oznaczanie wysokości dźwięków np. ich nazwami, co znacznie mogłoby ułatwić posuwanie się do przodu.

Nie dla idiotów

Sumując wszystko, powiem, że ci, co lubią gry DETALION, otrzymują kolejną, bardzo dobrze zrobioną przygodówkę o znakomitej, zapierającej dech w piersiach grafice, z trudnymi zagadkami – a inni niech się od niej trzymają z daleka. Rzecz tylko dla wyrafinowanych amatorów trudnych gier fabularnych! **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	10
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ wysmakowana grafika
- \+ niezły dźwięk
- \+ skomplikowane zagadki

- − dla wielu za trudna
- − docenisz ją dopiero po dłuższym graniu

- PRODUCENT: CYANIDE
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 84 ZŁ
- WWW.CHAOSLEAGUEGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 700 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 10/2004

CONSTANTY FOCH

I TYM RAZEM BIJĄ SIĘ NA, A NIE POZA BOISKIEM...

Liga Chaosu. Najbardziej emocjonująca rozrywka znanego świata. Dyscyplina sportowa, w której zasady są tylko po to, by je łamać. Miażdżyć. Kopać. Zmieniać w pył. Lekceważyć. Pluć im w twarz śliną zmieszaną z krwią cieknącą z rany po wybitym zębie. Cieknącą? Tryskającą! Bo to wyrwa po dwóch zębach. Trzech zęb...

Nie lekceważ tych małych, zielonych szczyli...

Opcji taktycznych – i to jeszcze przed samym meczem – jest bardzo dużo.

CHAOS LEAGUE

CHAOS LEAGUE

Kiedy nie stać cię na cheerleaderki, dostajesz takie dziewczynki...

Trudno wygrać z nieumarłymi...

Spokojnie, spokojnie. Zmysłów jeszcze nie postradałem, choć nietrudno się wczuć w klimat Chaos League - nowej gry wypuszczonej na nasz lokalny rynek przez wydawnictwo Play. Gdyby dyscyplina sportowa (jeśli można tu jeszcze mówić o sporcie) podobna do tej przedstawionej w grze rzeczywiście istniała, znalazłaby sobie wielu zagorzałych fanów. Bo w Lidze Chaosu gra się ostro. Bardzo ostro. **To mieszanka futbolu amerykańskiego, RPG-a, RTS-a i ulicznej nawalanki utrzymana w konwencji fantasy** z trollami, goblinami i magią na dodatek. Chociaż nie – magia jest na przystawkę, a na dodatek twórcy gry zaserwowali nam jeszcze **sporo humoru**. Chaos League naprawdę kopie!

> **Dobra zabawa, nawet mimo wyczuwalnego niskobudżetowego charakteru tej produkcji oraz średniej oprawy graficznej.**

Szprechen zi Dojcz?

Na początek jednak ja kopnę lekko w tyłek firmę Play za sposób, w jaki wydano grę w Polsce. Jako jedna z niewielu produkcji, z tych, które trafiają ostatnio na nasz rynek, Chaos League zapakowane jest w wielkie, nieporęczne pudło. W środku zamiast bogactw, jakich można by się spodziewać po takim opakowaniu, znajdujemy niestety jedynie... polską, kiepsko wydrukowaną instrukcję oraz niemieckie wydanie gry (napisy na pudełku plus instrukcja w języku Goethego, sama gra na szczęście po angielsku). Dodając do tego fakt, że frontowa część wielkiego pudła ma nieoryginalną grafikę – za to taką, która nachalnie kojarzy się z okładkami serii Warcraft – jasne staje się, że **cała sprawa jest przynajmniej odrobinę szemrana**.

To nie pudełko i sposób pakowania świadczą o klasie gry, ale porównując poziom wydawniczy innych dystrybutorów wypuszczających produkcje w zbliżonej cenie, możemy oczekiwać więcej. Dobrze chociaż, że instrukcja przetłumaczona jest bez poważniejszych błędów, choć również bez większego polotu.

Futbol jest dla trolli

Ale, ale – najważniejsza jest przecież sama gra. **Chaos League to wyimaginowana gra sportowa, dla której największą realną inspiracją był futbol amerykański.** Podobnie wyglądą boisko, zespoły wychodzą na murawę w podobnych składach, nawet nazwy pozycji poszczególnych zawodników są niemal identyczne (quarterback, linebacker itd.). Chociaż gra dzieje się w świecie fantasy, skojarzenie obu sportów nie jest wcale bardzo odległe. Biorąc pod uwagę brutalność starć w futbolu amerykańskim, nietrudno wyobrazić sobie, że zamiast napakowanych, wielkich Afroamerykanów ubranych w kolorowe kaski i stroje z napompowanymi ochraniaczami na barkach, naprzeciw siebie stają orki, barbarzyńcy czy krasnoludy.

Dużo trudniej wyobrazić sobie, dlaczego taką akurat grę stwo-

Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDII

Crazy Football (Teque, 1994).

Szalony Football

Chaos League, choć to produkcja na pewno nietypowa, nie jest jednak tak unikatowa, jak mogłoby się wydawać. W 1994 gra o niemal identycznej tematyce – miks futbolu amerykańskiego i rzezi w konwencji fantasy – ukazała się na Amidze pod tytułem Crazy Football. Inne podobne produkcje to kultowe M.U.D.S., oraz Blood Bowl i najstarsza z całej trójki Grave Yardage z 1989 roku.

...si z Paryża, choć pochodzenie ...v tłumaczy spore uproszczenie ...yczonych z ulubionego sportu ...h kierowców ciężarówek. Za... ...kowanej punktacji, strzelania do ...zyłożeniu itd., w Chaos League ...dużo prostsze – **punkty (dokład... ...unkt) zdobywa się wyłącznie ...ienie piłki przez boisko do ...owej przeciwnika.** W efekcie, ...ecze jednak przypominają futbol ...ich wyniki zbliżone są do tych z ...ejskiego – naszej swojskiej „gały" ...tandardowego dziesięciominuto... ...rzadko kiedy udaje się zdobyć ...ole.

...ra zamiast refleksu

...stwie od innych „sportówek", w ...zniejszy jest refleks i dwa zestawy ...adku gry na klawiaturze) lub po...wistym, czasie rzeczywistym z aktywną pauzą oraz w trybie quasi-turowym. W tym ostatnim akcja podzielona jest na pięciosekundowe fragmenty, poprzedzielane dłuższymi, ale również ograniczonymi czasowo przerywnikami, w których możesz wydać zawodnikom polecenia. Mnie osobiście najlepiej grało się w konwencji „czas rzeczywisty plus aktywna pauza" – bez pauzy trudno zapanować nad wszystkimi zawodnikami i zagrywkami specjalnymi, a w trybie quasi-turowym mecze ciągnęły się zbyt długo, a narzucona niezmienna długość okresów akcji i taktycznego główkowania wcale nie ułatwiała zabawy.

Czarujące czary

Biorący udział w grze zawodnicy przede wszystkim biegają, kopią i rzucają piłkę, przyjmują podania oraz... wpadają z impetem na graczy przeciwnej drużyny, z uzasadnioną i potwierdzoną empirycznie nadzieją, że ci zgubią jajowatą piłkę i będzie można ją przejąć. To wystarczyłoby w normalnym sporcie, ale nie w Chaos League, w którym mecze pomiędzy nieumarłymi a mrocznymi elfami nie są rzadkością. Dlatego też **w trakcie spotkań możesz używać różnego rodzaju czarów i specjalnych umiejętności przypisanych do twojej drużyny** na przykład ze względu na rasę, jaką reprezentujesz, albo pozyskanych przez zawodników, wraz z wchodzeniem przez nich na kolejne poziomy doświadczenia.

...eague to mieszanka futbolu amerykańskiego, RPG-a, ...licznej nawalanki utrzymana w konwencji fantasy.

...l. Chaos **League to gra, która ...ortową przedstawia w konwen... ...rozgrywanej w czasie rzeczy...** ...az kolejny budzi to wątpliwości co ...stanu psychicznego twórców gry, ...przyznać, że zaproponowany przez ...zgrywki naprawdę się sprawdza.

...aos League **można rozgrywać ...oby** – w „czystym" czasie rzeczy...

Rodzajów takich specjałów jest w grze **ponad 150** (trzeba jednak pamiętać, że spora ich część powtarza się pod różnymi nazwami, w nieco zmodyfikowanej formie dla różnych ras/pozycji), a mają one przede wszystkim charakter ofensywny lub stymulujący twoich zawodników. Niezależnie od rasy, pozycji i doświadczenia dany osobnik może skorzystać z **sześciu akcji ograniczonych jedynie swoją pojemnością płuc** (ten ważny parametr przedstawiony jest na ekranie obok zdrowia) – akcje te to m.in. sprint, zasłona dymna, autoleczenie lub wykonanie... gestu dla kibiców.

Publiczność też odgrywa rolę w meczach, jej uznanie aktywuje zestaw kolejnych sześciu czarów, a dezaprobata oznacza obrzucanie zawodników pomyjami, co może nieoczekiwane zastopować świetnie rozwijającą się akcję. A ponieważ Chaos League jest w pewnym sensie również strategią, zawodników możesz ustawiać w formacje i kierować nimi jak oddziałami na polu walki.

Touchdown!

Opcji taktycznych - i w ogóle wszelkich opcji, wariacji i możliwości - jest więc, jak widać, naprawdę dużo. Być może nawet **za** dużo – do opisanych wyżej dochodzą jeszcze doping, udział cheerlederek w oddziaływaniu na publiczność, możliwość wynajęcia chuliganów, masakrowanie leżących przeciwników, przekupienia sędziego, różnice między dziesięcioma występującymi w grze rasami, rozwijanie umiejętności zawodników wraz ze wzrostem ich doświadczenia, różne tryby gry itd.

Jeszcze więcej chaosu

Mimo że wyprodukowana przez małe francuskie studio i wydawana przez równie niewielkich dystrybutorów, gra Chaos League sprzedała się na tyle dobrze, że jej twórcy szykują dodatek, który z podtytułem Sudden Death ukaże się na rynku już w czerwcu tego roku.

Podstawowe zasady gry nie zmienią się – zadaniem gracza wciąż będzie pokierowanie dziewiątką zawodników ku zwycięstwu w Lidze Chaosu, najbardziej krwawej i emocjonującej rozrywce w całym wszechświecie. Według zapowiedzi, w dodatku znajdą się natomiast nowe rasy, czary i bohaterowie. Zwiększy się udział publiczności w rozgrywanych meczach, możliwość wpływania na parametry spotkań w trybie multiplayer, a także liczba odzywek komentatorów, jeden z najmocniejszych punktów oryginalnej wersji gry. Inne dodatki to m.in. możliwość pobicia sędziego!!!

Mówiąc krótko, Sudden Death ma być – podobnie jak w zapowiedziach wszystkie dodatki do gier – większy i bardziej grywalny. Hmmm...

...się dzieje na ...boiskiem...

Jest się z czego cieszyć – właśnie objęliśmy prowadzenie.

Na szczęście dobrze się bawisz, nawet nie znając wszystkich tajników Ligi Chaosu, a wiedza dotycząca tego, kiedy i jakiej zagrywki/umiejętności/czaru użyć, przychodzi powolutku sama. I rzeczywiście jest to zabawa dobra, nawet mimo wyczuwalnego niskobudżetowego charakteru tej produkcji oraz średniej oprawy graficznej. **Ocenę podnosi duża grywalność, ciekawy temat i rewelacyjna oprawa dźwiękowa** – komentarze są tu bardziej rozbudowane i nieporównywalnie bardziej dowcipne niż w piłkarskiej serii FIFA wielkiego koncernu EA!!! **[CDA]**

7+

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		7
AUDIO		9

WERDYKT

- ➕ ciekawy sport...
- ➕ rewelacyjny komentarz
- ➕ w trybie z aktywną pauzą gra się szybko, ale taktycznie
- ➖ średniej klasy grafika
- ➖ nadmiar opcji, zagrywek taktycznych itd.

- PRODUCENT: CYBERLORE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.PLAYHEF.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

PLAYBOY BUNNY | PODĄŻAJ ZA KRÓLICZKIEM... TOPLESS!

Nazywajcie mnie latawicą, panną lekkich obyczajów, nazywajcie mnie, jak chcecie, ale ja niczego nie żałuję. Nigdzie nie bawiłam się tak jak w posiadłości Hugh Hefnera – każda impreza była wydarzeniem, każdy adorator szarmancki, a nawet jeśli nie szczególnie przystojny, to przynajmniej sławny i bogaty. Zaraz wam o tym wszystkim opowiem, tylko... znajdę swój pilniczek.

OK, ptaszki, pilniczek już mam, więc wy sobie wygodnie usiądźcie... Hej, chłopcze, czemu zakładasz nogę na nogę? Mam poprawić dekolt? Zapiąć ten guziczek od bluzki? Hm, tak ci się podobam, czy też masz w kieszeni linijkę? No dobrze, dobrze, chłoptasiu, nie czerwień się. Już siadam, jak przystało na grzeczną uczennicę. Chcecie wiedzieć, jak wygląda życie w Pałacu Hugh Hefnera? Od czego by tu zacząć...

To się czyta, nie ogląda

Mam to szczęście, że znam Hefa od samego początku - od czasów, kiedy jego posiadłość była tylko zwykłą, dwupiętrową willą, jakich w Chicago wiele. Na początku mieszkałam tam tylko ja, czyli Króliczek, Hef i jeszcze jedna dziewczyna, fotomodelka z dużym biustem, która miała być pierwszą dziewczyną Playboya. Hugh to facet z wizją, ma ją teraz i miał ją wtedy. Chciał stworzyć pismo dla panów - nie jakieś podłe, nielegalne świerszczyki, tylko prawdziwy, profesjonalny magazyn, sprzedawany na wszystkich straganach z prasą, elegancki i ekskluzywny. I wiedział, jak to zrobić.

Wymyślił to, co w każdym wydaniu jego magazynu musiało się znaleźć - to, co zapewniało pismu odpowiedni poziom i było dobrą oprawą dla zdjęć dziewczyn. Każdy numer Playboya - taką nazwę wymyślił dla swojego magazynu Hef - składał się więc z artykułu tematycznego, eseju, wywiadu, pictorialu, rozkładówki i zdjęcia na okładce.

Głównym zadaniem całej naszej rodziny, Hefa, dziewczyn, zatrudnionych przez niego ludzi było przygotowanie materiału do każdego numeru. Szef sprawdzał wpierw, co jest w danym momencie najbardziej interesujące dla czytelników (otrzymywał zebrane informacje na ten temat przed

Imprezka trwa w najlepsze...

wydaniem każdego numeru), a wynajęci dziennikarze pisali artykuły na zadany temat. Fotografowie przygotowywali pictoriale, których temat również wyznaczał Hugh, znani goście posiadłości udzielali wywiadów i pisali eseje. A piękne kobiety pozwalały się fotografować – gwiazdy kina, literatury, sportu trafiały na okładkę, a panienki mało znane, ale za to z najlepszymi warunkami prężyły się na rozkładówce.

Wielki interes

Hef ma wspaniały interes. Ekhm... Chciałam powiedzieć, że ma wspaniały zmysł do interesu. Chociaż na początku nie było tak łatwo. O ile skromna sumka, którą dysponował w pierwszych dniach swojej kariery, wystarczała na wynajęcie dziennikarzy i fotografów, żadna z gwiazd nie chciała rozmawiać z mało znanym facetem, który proponował im udział w świerszczyku z - jak uważały - pornografią.

Ale i na to Hugh miał pomysł. **Zaczął organizować imprezy**, zapraszając na nie sławy kultury, biznesu, sportu. Wiadomo, darmowa imprezka to coś, na co łapią się nawet najwięksi. Początkowo był to jedyny sposób, by ściągnąć gwiazdy do posiadłości, więc każde z nas coś z siebie dawało – Hef urok osobisty, a my... Cóż, wszystkie Króliczki zaczynały imprezę w kompletnym uniformie, witając na polecenie Szefa gości i rozdając drinki, ale małe bara-bara w krzakach przy basenie pod koniec bibki wcale nie należało do rzadkości. Tak się bawiliśmy! Takie to były czasy! Na samo wspomnienie twardnieją mi... Oj, przepraszam, cały czas zapominam, że to nie Playboy, a naczelny nie nazywa się Hefner.

Czego tam szukasz, robaczku?

Kiedy wszyscy się bawili, Hugh ciężko pracował, **chodził od gościa do gościa i zdobywał ich sympatię, zagadując na jeden z trzech tematów** – pytał o miłostki, biznes lub po prostu zaprzyjaźniał się, żartując i rozmawiając o wszystkim i o niczym. Jeśli rozkochiwał w sobie kobiety, dużo chętniej udzielały potem wywiadów czy dawały się fotografować. Niektóre szły z nim nawet rozanielone do łóżka. Jeśli stawiał na męską przyjaźń, ubijał interesy (przyznaję, nie zawsze intratne, ale jak to mówią – „czasem wygrywasz, czasem przegrywasz") albo namawiał reżyserów, sportowców czy przedstawicieli innych profesji, by napisali ciekawy esej lub odpowiedzieli na kilka pytań zatrudnianych przez magazyn dziennikarzy. **W ten sposób zdobywał przyjaciół (friends) lub wspólników biznesowych (associates).**

W moim wewnętrznym kręgu

Życie w posiadłości powtarzało się więc w szampańskim cyklu. Organizowaliśmy jedną lub w razie potrzeby więcej imprez, materiały zdobyte w ich trakcie trafiały do magazynu. Playboy szedł do drukarni, a wkrótce potem konto Hefa zasilała pokaźna sumka – przepuszczana przede wszystkim na kolejne imprezy. To było życie!!!

Osoby, z którymi Hugh zaprzyjaźnił się najbardziej, były zapraszane przez niego do „wewnętrznego kręgu", grupki znajomych, którzy zawsze mogli wpadać do posiadłości; nie mieli też nic przeciwko temu, że od czasu do czas Hugh dzwonił do nich, pomijając drogę oficjalnych imprez i w razie konieczności załatwiał sprawy także w przerwach między bibkami. Po jakimś czasie, kiedy Hef stał się sławny, mogliśmy nawet zrezygnować z imprez, bo każdą sesję okładkową, wywiad czy esej Szef mógł załatwić, korzystając z ludzi z wewnętrznego kręgu, ale oczywiście nie zrobiliśmy tego, bo wszyscy przecież lubimy się bawić. Takie z nas hedonistyczne świnki.

Do wewnętrznego kręgu należały też dziewczyny Hefa (girlfriends), modelki, sportsmenki, piosenkarki, które Szef najbardziej oczarował i które zgodziły się przenieść do jego posiadłości. Niektóre na początku narzekały, że Hugh nie jest im wierny, nie

Kiedy dochodzi do zbliżenia, on i ona namiętnie się całują, rozbierają do bielizny, a potem... z pasją i namiętnością wykonują kilka akrobatycznych ewolucji rodem z cyrku, a nie buduaru.

Klasycznie czy współcześnie?

Po rozpoczęciu gry możesz wybrać jeden z jej **dwóch trybów** – Mission Play i Freeform Play. W tym pierwszym stajesz przed kompletem dwunastu coraz trudniejszych misji, przedstawiających całą historię imperium Playboya od pierwszego wydania magazynu do 50 rocznicy pisma, kiedy to musisz przygotować wyjątkowo udany numer i zorganizować wielką rocznicową imprezę. Po ukończeniu trybu Mission Play na ekranie pojawia się filmik, w którym sam Hugh chwali cię za osiągnięcia!

Tryb Mission Play można rozgrywać w dwóch wariantach różniących się wystrojem wnętrz posiadłości – Klasycznym lub Współczesnym. Tryb Freeform Play to z kolei typowy w tego typu grach „sandbox", w którym nie masz żadnych ograniczeń, a stawiane przed tobą cele realizujesz w dowolnej kolejności i tempie, możesz więc rozwijać magazyn w dowolny sposób. Tutaj możesz również zacząć zabawę na dwa sposoby: albo na parceli, na której musisz wybudować posiadłość od podstaw (stoi tam tylko mała chatka z jednym pokojem), albo tak jak w trybie Mission Play, z niewielką willą wyposażoną już w to, co najważniejsze.

Różowe sekrety

Podczas grania w obu trybach Playboy: The Mansion zdobywasz specjalne „punkty nagrody", które możesz potem wydać na uzyskanie dostępu do cheatów i specjalnych materiałów ukrytych w grze. Są to głównie zdjęcia i filmiki związane z historią pisma. Prawdziwy rarytas!

Trudno prowadzić poważne biznesy z facetem w slipach...

chciały z nami zamieszkać... Ale kiedy rosła sława i majątek Hefa, zmieniały zdanie. Z czasem Szef miał w posiadłości kilka stałych, własnych dziewczyn, zawsze było więc komu pstryknąć parę fotek, kiedy akurat brakowało rozkładówki czy okładki do kolejnego numeru. Tym bardziej że poza nimi kręciły się po posiadłości także wynajęte Króliczki, tak jak ja kręcące ślicznymi pupkami, oraz Playmates, modelki, które były lub miały zostać dziewczynami kolejnych numerów. Życie jak w raju!

Rozbudowywanie posiadłości nie jest konieczne, ale dużo przyjemniej grzeszy się w takich miejscach...

Ciężkie jest życie playboya

Chociaż... Od czasu do czasu pojawiały się większe wyzwania lub nawet kłopoty. Dziewczyny pokłóciły się o jakiegoś przystojniaka, któryś z wpływowych przyjaciół prosił o pomoc w urządzeniu imprezy charytatywnej, czasem sytuacja na rynku wyrafinowanej erotyki zmieniała się gwałtownie, np. kiedy magnetowidy i telewizja zaczęły odciągać ludzi od magazynów i Hef musiał nieźle się nagłowić, by wyciągnąć naszą swawolną rodzinkę z tarapatów. Co prawda, **kluczem do rozwiązania problemu zazwyczaj i tak okazywało się zorganizowanie imprezy i wpłynięcie na tego czy innego VIP-a, zapoznanie bogatego biznesmena z odpowiednio wyposażoną przez naturę dziewczyną,** ale patrząc na to z perspektywy czasu powiem wam, że w takich chwilach życie w posiadłości Hefa było najciekawsze. Po co imprezować dla samego imprezowania, jeśli można imprezować w słusznej sprawie?!?

Dzięki tym burzliwym okresom i zadaniom, do wykonania których wszyscy dążyliśmy, te ciągłe imprezki, flirty, igraszki na kanapach, łóżkach i w krzakach nie były dla nas nudne. **A każdy, kto był z nami od początku, nieźle się bawiąc, mógł poznać całą historię imperium medialnego, jakim jest w dniu dzisiejszym koncern Playboy Enterprises. Edukacja, erotyka i zabawa w jednym, chłopcy!**

Erotyka akrobatyka

Oj, fistaszki, widziałam w waszych oczach ten błysk, kiedy mówiłam o igraszkach w krzakach. I wcześniej, kiedy opowiadałam o fotograficznych sesjach z nagimi modelkami. Hmm... Jakby wam to powiedzieć? **Playboy to nie byle świerszczyk jak Hustler czy nie przymierzając Cats.** U nas zawsze liczyła się elegancja i dobry smak, a nie to, co ta wasza posłanka ma w oczach, kiedy myśli o owsie. Coś pomyliłam?!? Ach... musicie mi wybaczyć, bardziej znam się na stringach i push-upach niż na polityce.

Ale zaraz, o czym to mówiłam? A! O dziewczynkach! No więc muszę wam sprawić zawód. **Nasze dziewczynki nie posuwały się dalej niż do ściągnięcia staników.** Nieważne, sesja na rozkładówkę, zdjęcia na okładkę, intymne bara-bara, wszystko w konwencji „topless". Jeśli liczyliście na to, że zobaczycie w posiadłości Playboya – ujmę to w poetycki sposób – muszelki z perełką w środku, obejdziecie się smakiem. Jeśli już chcecie zobaczyć muszelkę, mogę wam pokazać swoją. A co! Przywiozłam ją z wakacji w St. Tropez.

A już zupełnie położy was na łopatki – ze śmiechu albo zawodu – to, **w jaki sposób zabawialiśmy się w damsko-męskich kombinacjach.** Żadne z tych brudnych scen, które widzicie na filmikach ściąganych z Internetu nie miały w posiadłości miejsca. Kiedy dochodziło do zbliżenia, on i ona namiętnie się całowali, rozbierali do bielizny, a potem... z pasją, ogniem i namiętnością wykonywali kilka akrobatycznych ewolucji rodem raczej z cyrku, a nie buduaru. Poważnie. Nie, naprawdę. Tak to wygląda w posiadłości Hefa. A przynajmniej tyle chcieliśmy wam pokazać, hi, hi, hi....

A tak właśnie wyglądają słynne „kurwiki", jakie niektórzy mają w oczach... :)

Pstryknij Króliczka

Sesje fotograficzne to jeden z ciekawszych elementów gry, nawet mimo że to, co dokładnie uchwycisz w obiektywie... nie ma żadnego wpływu na jakość zdjęć. Każda sesja otrzymuje ocenę w pięciopunktowej skali, która wynika z zadowolenia fotografika i modelki oraz zgodności ich charakterów. Sesje możesz jednak przeprowadzić samodzielnie, wybierając dla nich lokacje, a potem, w trakcie pstrykania zdjęć, zmieniając sposób kadrowania, zoom, ubiór modelki. Pozy, w jakich ustawiają się dziewczyny, zależą od przedmiotów znajdujących się w miejscu, w którym przeprowadzana jest sesja – np. jeśli stoi tam łóżko, wyciągają się na nim rozkosznie – i możesz na nie wpływać tylko w niewielkim, niebezpośrednim stopniu.

Niestety (?) w grze cała nagość sprowadza się do ujęć „topless". W przypadku sesji zdjęciowych zbytnio to nie przeszkadza, gorzej to jednak wygląda wtedy, kiedy dochodzi do zbliżeń między dziewczynami a gośćmi posiadłości, tym bardziej że zamiast tradycyjnych „scenek" obserwujemy dziwaczne wygibasy - raczej akrobatyczne niż erotyczne. Efekt byłby lepszy, gdyby twórcy zastosowali znaną z The Sims „pikselową cenzurę"...

EDUKACJA, EROTYKA I ZABAWA W JEDNYM, CHŁOPCY!

Playboy.PL

W naszym kraju gra ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej, w przygotowaniu której wzięło udział kilka znanych postaci. Swojego głosu użyczyła m.in. aktorka Anna Przybylska. Udało się nam ustalić, że być może w grze usłyszymy również **Dodę Elektrodę i... Renatę Beger z Samoobrony**, a po premierze ukaże się patch, który postaci te wprowadzi również do gry!!! Na pewno wiemy natomiast, że w pudełku znajdzie się konkurs SMS-owy, w którym będzie można wygrać cenne gadżety Playboya.

The Sims: Playboy

Cała idea gry bardzo mocno wykorzystuje pomysł spopularyzowany przez grę The Sims i jej kontynuacje. Podobny jest system sterowania postaciami, ich różnego rodzaju potrzeby, które należy spełniać, sposób wchodzenia w interakcję z przedmiotami i innymi postaciami. W Playboy: The Mansion jednak nieco mniejszy nacisk położono na konieczność spełniania potrzeb komputerowych ludzików - głównie wymaga to jedynie zapewnienia im dostępu do drinków i wygodnych foteli oraz kanap.

W Playboy: The Mansion nikt nie zostawia kałuż na podłodze, ani nie musi wynosić śmieci! Podobnie jak w The Sims, również w grze CyberLore istnieje możliwość przebudowywania posiadłości, dostawiania do niej dobudówek, a także urządzania wnętrz, przez większą część gry nie musisz się jednak tym przejmować. Warto to jednak robić, przede wszystkim po to, by wykorzystać różnego rodzaju przedmioty służące do zabawiania gości - np. krzaki, w których Króliczki i goście zabawiają się ze sobą.

Jak w The Sims możesz przebudowywać posiadłość i kupować do niej różne sprzęty.

Imię i nazwisko: Playboy Bunny
Biust: 90 **Talia:** 60 **Biodra:** 90
Kogo lubi: wszystkich chłopaków z CD-Action, a szczególnie Huta Sędzimira.

Za punkty zdobywane za wykonywanie zadań możesz aktywować takiego m.in. cheata...

Bibki w posiadłości Hefa to nie tylko riki-tiki-tak, ale również niebanalne rozmowy.

Powodzenie Hefa bierze się stąd, że każdą dziewczynę potrafi rozbawić. Jak to mówią „fruzie wolą optymistów"!

Cmok! Cmok! Cmok!

Och, gdzie ja mam głowę... Umówiłam się z kosmetyczką na 17.00. Przykro mi, chłopaki, muszę uciekać. Naciągam pończoszki, zadzieram kiecę i lecę, jak to mówią. No, czemu robicie takie niemądre minki?!? Nie wiecie, co o tym wszystkim myśleć? Oj, głuptaski. Już wyjaśniam – **ani słuchanie o tym, ani oglądanie tego, co działo się w posiadłości naszego Hefa, nie umywa się do prawdziwej zabawy na imprezach w tej oazie dla pięknych, bogatych i wyrafinowanych spiskowców przyjemności z całego świata.** Nawet gdyby zrobili o tym jakąś interaktywną grę, nie oddadzą tego, co działo się w The Mansion.

Ale... Nie oszukujmy się, może jeden-dwóch z was będzie miał w swoim życiu szansę, by naprawdę odwiedzić posiadłość Hugh, zobaczyć wszystkie te kobiety, wypić drinka z największymi VIP-ami. Zostają wam tylko wirtualne marzenia, rzecz całkiem niezła, nawet jeśli nie jest to dokładnie „TO". A na koniec – różowiutki buziak na pożegnanie. Moje usta są takie wilgotne... Cmok! **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ temat – spełnienie marzeń każdego mężczyzny (i paru kobiet)
- ⊕ sporo bonusów, dodatkowych materiałów związanych z imperium Playboya
- ⊕ dziewczyny są topless i mają „najlepsze warunki"...
- ⊖ dziewczyny mają „najlepsze warunki", ale są tylko topless...
- ⊖ dziwaczne wygibasy w chwilach zbliżeń
- ⊖ mała liczba modeli postaci, przez co żadna, poza Hefem, nie jest bardzo charakterystyczna
- ⊖ cała gra jest właściwie zerżnięta z The Sims...

- PRODUCENT: MGROUP
- DYSTRYBUTOR: MARKSOFT
- CENA: 8,50 ZŁ
- WWW.LPM.MGROUP.PL

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 200 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

PIOTR „SLEESKEE" KRZĘCZKO, MARCIN „BEDZIO" BEDNAREK | BEZ ZMIAN...

Liga Polska Manager 2005

Liga Polska ... Nasze kochane piekiełko. Burdy na stadionach, afery korupcyjne i niespodziewane wyniki. Nikt tego nie zrozumie i nie czuje tak jak my - Polacy. Ani CM ani nowiutki FM nie potrafił zasymulować nam naszej rodzimej atmosferki. Dlatego manago-fani z kraju nad Wisłą co roku czekają na pewne zjawisko... I stało się - kolejny Liga Polska Manager stał się faktem! Niestety.

Sleeskee: Wypadło to mi pudełko z rąk, gdy odpaliłem LPM2005 na moim piecu. Nie żebym się specjalnie zachwycił, skądże. Ot - zaskoczył mnie „rozmach" zmian jakich dokonano w porównaniu z wersją poprzednią.

Bedzio: Właściwie nie tyle, co z wersją poprzednią, lecz pierwszą. Mianowicie, od ukazania się LPM 2000, przez moje ręce przewinęły się jeszcze trzy części, a w każdej z nich zmiany były znikome. **W najnowszym zmieniła się tylko cyferka na końcu i składy drużyn.**

Sleeskee: Ale dajmy jej szansę... ;)

Janie, podaj ciasteczko

Sleeskee: Zgodnie z dumnie brzmiącym tytułem, w LPM2005 zasiadamy w wygodnym foteliku prezesa klubu piłkarskiego. Do wyboru mamy **kluby z 6 polskich lig.**

Bedzio: Skoro jesteśmy już tym prezesem, mamy parę możliwości, które ówczesny boss posiada. Chociażby stadion - z takowym możemy zrobić praktycznie wszystko, począwszy od budowania nowych krzesełek, skończywszy na nowych bazach treningowych. Niestety, wszystko pachnie amatorszczyzną, gdyż nie ma tutaj żadnego podziału na trybuny. Po prostu - budujesz, ile chcesz. Prócz naszego obiektu, na którym przyjdzie nam grać, możemy (a nawet musimy) ustalać skład, zatrudniać trenera, czy chociażby nawiązywać nowe umowy sponsorskie. **Możliwości trochę jest - jednak wszystko jest do pewnego stopnia ograniczone.**

Sleeskee: Zabawnie wyglądało, jak mój stadion po paru sezonach z Pogonią Szczecin miał więcej krzesełek niż Maracana... Ale to czepialstwo. ;) W sumie po pierwszym sezonie mamy wszystkie dodatki na składzie, łącznie z czterema boiskami, ochroną, „profesjonalnymi szatniami" (ciekawe stwierdzenie) oraz nawadnianą/podgrzewaną murawą. Prawdę mówiąc - niby jest tego trochę, ale radochy z posiadania nowych bajerów jakoś specjalnie nie ma...

Puszczaj Bąka lewą stroną

Sleeskee: Boicho boiskiem, biuro biurem, ale i tak najważniejsza jest zawartość profesjonalnej szatni. ;) Jako trener musimy się naszymi boyami zaopiekować od strony merytorycznej jak i taktycznej. Trzeba kopaczy potrenować troszkę, numerki im rozdać, ustawienie narysować... Tu może zbytnio mnie marzenia poniosły, bo możemy jedynie korzystać z taktyk danych nam domyślnie. Zero inwencji twórczej...

Bedzio: Nie zagłębiając się już w beznadziejny sposób ustawiania taktyki, zwrócę waszą uwagę ku treningowi naszych kopaczy. **A jest on niewyobrażalnie nudny,** bowiem każdemu piłkarzowi musimy ustawiać, na jakim stopniu ma trenować daną cechę. Niby wszystko gra, jednak trenowanie wszystkich piłkarzy zajmuje około 30 minut. A jakby tego było mało - co pewien czas te ustawienia trzeba zmieniać. Całe szczęście, że można zatrudnić trenera, który będzie się męczył za nas.

Sleeskee: Zatrudnić na tym stanowisku możemy nie byle kogo! Zawsze przecież było wiadomo, że panowie Gmoch, Piechniczek, Strejlau czy Kosecki o niczym innym nie marzą - jak być szarym trenerem w Górniku Polkowice. Ale wait, jest coś jeszcze - mamy do czynienia z

Absolutnie nie czuje się tutaj żadnej różnicy pomiędzy wersją 2000 a 2005!

czymś nowym! **Możemy wysłać swoich ludzi na obóz kondycyjny - co wiąże się jedynie z komunikatem, iż średnia kondycja zespołu wzrosła z 71 na 74...**

Bedzio: Kolejnym etapem jest rozgrywanie meczu. Tutaj jest już lepiej, ale wciąż czegoś brakuje. Najgorsze jest w tym wszystkim to, iż **podczas meczu nie można sprawdzić, jak prezentuje się poszczególny kopacz, a nawet dawać poleceń taktycznych naszym podopiecznym.** Nawet zmiany piłkarzy podczas spotkania na niewiele się zdają. Krótko mówiąc, naszym zadaniem jest obserwowanie wyniku i nic więcej.

Sleeskee: Mamy tu do czynienia z takim samym stylem przedstawiania meczów co w CM, z tym, że porównanie to jest mocno na wyrost. Młócone są tu na okrągło trzy teksty: że Kowalski zachował się jak nowicjusz, a Iksiński trafił w spojenie słupka z poprzeczką... Nuuuda. Do tego stopień trudności ustalono dość dziwnie. Grając na łatwym łoisz wszystkich po 5:0, na trudnym wszyscy łoją ciebie. Średni zaś nie jest czymś pomiędzy, tylko czystą loterią pomiędzy łatwym i trudnym...

Zielono i głucho mi

Sleeskee: Patrząc na grafikę należy przyznać, iż nie jest tak źle! Menusy są przejrzyste, dobrze zaprojektowane, stosunkowo łatwo trafić, gdzie się chce. **Ale absolutnie nie czuje się tutaj żadnej różnicy pomiędzy wersją 2000 a 2005,** a to chyba jest mimo wszystko policzek dla gracza...

Bedzio: O dźwiękach nie ma co pisać, bo jest ich stosunkowo niewiele i nie różnią się w ogóle od poprzednich. Muzyka jest - i to wszystko, co można o niej powiedzieć.

Offside

Sleeskee: Ciężko jest jednoznacznie ocenić Ligę Polską Manager 2005. Gracz świeży, który do tej pory nie miał styczności z tą grą, może zacisnąć zęby i przecierpieć niektóre niedoróbki po to, by móc się rozkoszować swojską atmosferką naszej „sprzedajnej". I dla takiego gracza ocena 4+ będzie jak najbardziej obiektywna.

Bedzio: Dla mnie LPM 2005 jest fatalną grą. Nie dość, że sam produkt jest spartaczony, to jeszcze w nowej części nie ma prawie żadnych zmian w stosunku do poprzednika. Zero grywalności, zero realizmu. Ocena 1+ w pełni zasłużona. Średnio wychodzi zatem 3.

Sleeskee: Kpina z graczy... |CDA|

*PS Czytajcie **Oldsql** oraz **RTS Area** na Cover CD ;)*

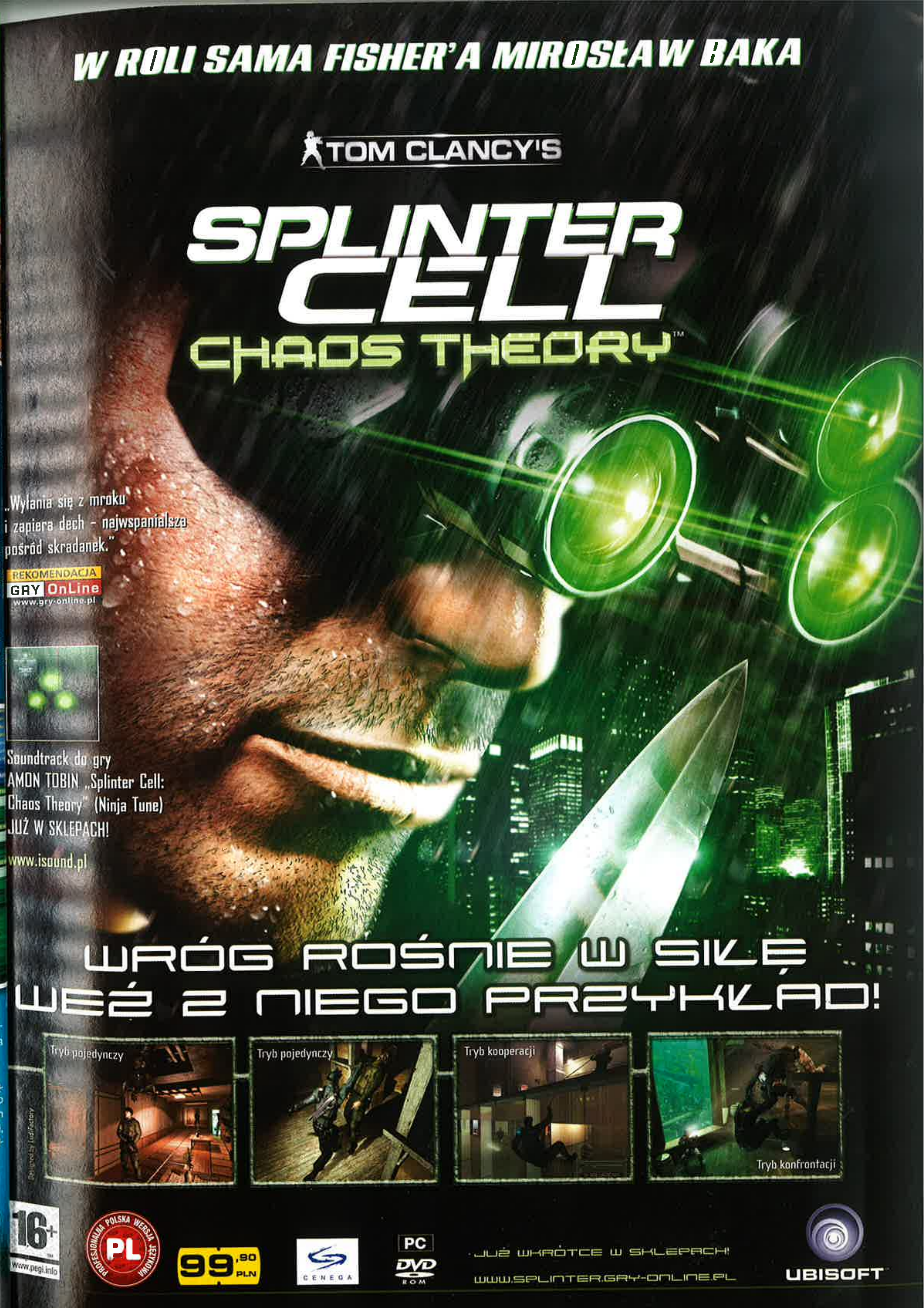
3

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	5
AUDIO	3

WERDYKT

- + cena
- + niezgorsza grafika
- + (na siłę) polskie realia

- − praktycznie zero zmian od 2000 r.
- − brak realizmu
- − mierna grywalność
- − nie ma tego „czegoś"
- − tutaj można pisać i pisać :D



Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft i logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w USA i/lub innych państwach.

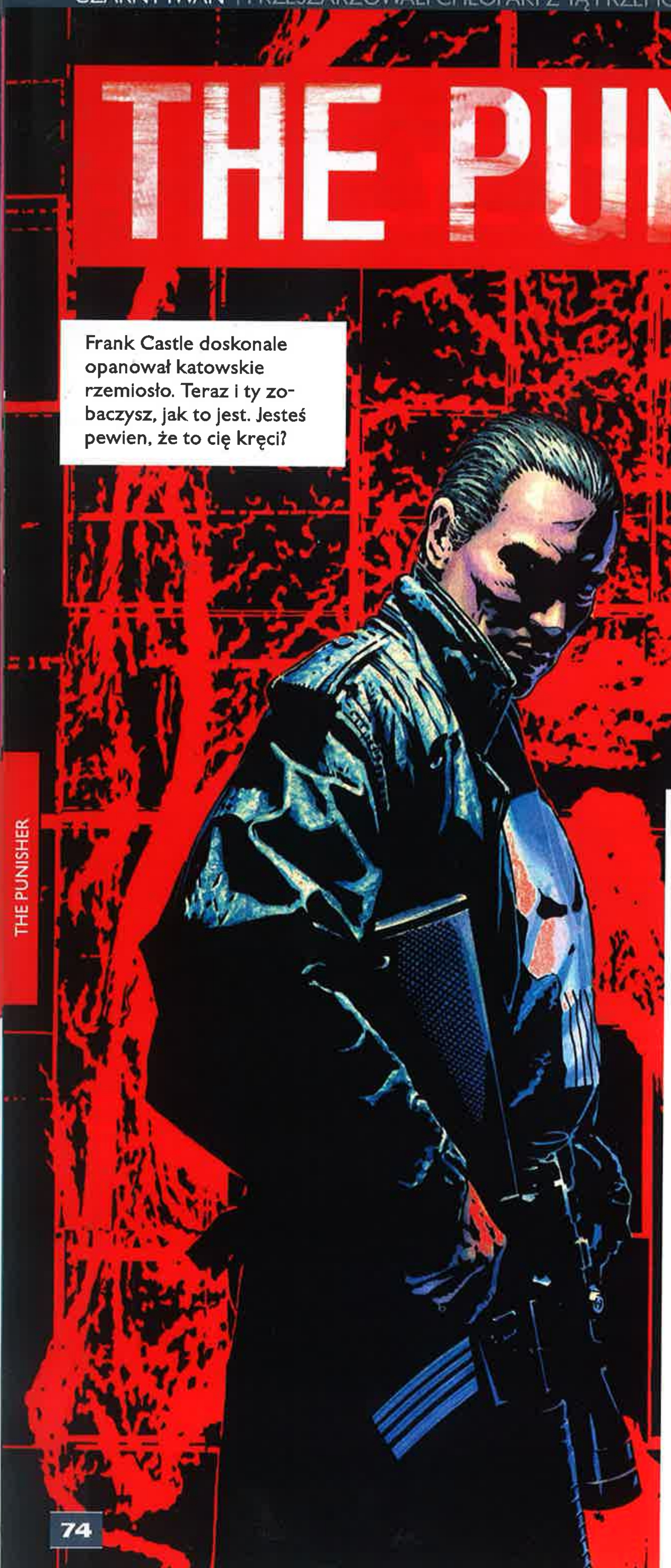
PRODUCENT: VOLITION
DYSTRYBUTOR: THQ
CENA: 110 ZŁ
WWW.THQ.COM/PUNISHER/

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 02/2005 CD 02/2005

CZARNY IWAN | PRZESZARŻOWALI CHŁOPAKI Z TĄ PRZEMOCĄ...

THE PUNISHER



Frank Castle doskonale opanował katowskie rzemiosło. Teraz i ty zobaczysz, jak to jest. Jesteś pewien, że to cię kręci?

UWAGA! GRA ZE SZCZEGÓLNYM ŁADUNKI PRZEMOCY I OKRUCIEŃSTWA! ABSOLUTNIE OD DZAMY GRACZOM PONIŻEJ 18 ROKU ŻYCIA!!!

Jeszcze nie odpadły ze słupów wyblakłe afisze zapowiadające film „The Punisher" z Thomasem Jane i Johnem Travoltą, a już możemy cieszyć się z gry komputerowej od tym samym tytułem. Na pewno ciepło zrobi się każdemu, kto lubił w dzieciństwie deptać mrówki i wyrywać skrzydełka muchom. **Punisher kontynuuje dzieło zapoczątkowane przez gry takie jak Postal, a ostatnio Manhunt.** Nawiązanie do Max Payne'a również byłoby wskazane, jednak Max musiałby długo trenować ręczny ubój w rzeźni, żeby stanąć w konkury z Frankiem. Panowie, **takiej jatki dawno już nie było i chyba długo nie będzie. Włos jeży się na głowie. Czy na pewno tak miało być?**

Katowska robota

Punisher to shooter TPP (z opcją zoom, kiedy Castle przykłada karabin do ramienia). Podobnie jak w Max Payne'ie, trzeba wyeliminować tych złych (mafijną sitwę) i ograniczać mordercze zapędy, kiedy pojawiają się niewinne postronne osoby. **16 długich leveli spływa dosłownie krwią**, która chlupocze też w butach Franka Castle. Jeśli oglądaliście film, wiecie, że Punisher szczególnie upodobał sobie wyciskanie zeznań z ofiar, które nawinęły mu się pod paluchy. Musicie wiedzieć, że **przesłuchania w celu zdobycia info to jeden z głównych elementów gry.** Sposobów na mało rozmownych jegomościów jest wiele (coś około 100), ale generalnie są na nich dwie metody.

Pierwsza dotyczy każdego biedaka, który trafi w łapska Franka. W tym trybie mamy do wyboru zestaw kilku prostych, acz częstokroć bardzo skutecznych technik: duszenie, walenie gościem o beton, cios z kolanka, sierpy na wątrobę, maskę i klejnoty. Wyboru dokonujemy uderzając w któryś z 5 klawiszy, ale reszta nie dzieje się sama, bowiem istotny jest jeszcze nacisk, presja, jaką wywieramy na masakrowanym osobniku. Bo można po prostu przegiąć i ukatrupić potencjalnego kapusia. I oprócz upaćkanych lakierków i zafajdanego gajera nic nie zyskamy, a nawet stracimy. Za takie działanie **odejmowane są bowiem punkty** (które kumulują się w każdej misji i pozwalają upgrade'ować naszego hero, np. kill recovery, body armor, longer slaughter mode itd. – wszystkich ulepszeń jest 10 i mają kilka poziomów). Utrzymanie właściwego nacisku jest dość trudne i wymaga dużej wprawy.

zok...

la nacisku, która przedstawiona jest na ekranie graficznie, ma niewielką strefę zaznaczoną pomarańczowym kolorem. Aby wycisnąć zeznanie z ofiary, eba utrzymać odpowiednią presję, ale jednocześnie starać się nie zabić przesłuchiwanego. Nacisk musi oscylować w zakresie wyznaczonym przez po- rańczową strefę. Za mała presja będzie stopniowo osłabiać delikwenta (aż do śmierci ze strachu), a zbyt duża oznacza natychmiastowe zabicie.

oleżka Lectera

ile tortury w trybie podstawowym wydają się z ciężko polechane, **tryb special interroga- on może zmrozić największych twardzie-** Frank wciska ofiary pogrzebaczem do ominka, wrzuca ich do maszyny rozdrabniającej rzezni lub do zgniatarki na złomowisku samo- odów. Przypiekanie w gorącym oleju, rażenie ądem, wciskanie głowy ofiary do rozgrzanego ekarnika... pomysłowość twórców mogłaby wstydzić Hannibala Lectera! **I szczerze mó- iąc rodzi się tu poważne pytanie o sens kich gier i granice, które zdecydują się rzekroczyć twórcy takowych produkcji.** oim zdaniem jest to **stanowcze przegięcie...** le wróćmy do opowiadanej historii...

odobnie jak w przypadku podstawowego rzesłuchania, w trybie specjalnym można zy- ać (lub stracić gdy przesadzimy z przemocą) poro punktów (oczywiście zdecydowanie więcej niż w "zwykłym").

eśli jednak Frank po wydobyciu informacji ie przerwie tortur i zabije swoją ofiarę, ównież stracimy sporo punktów. Zazwyczaj ównież dlatego, że w przypadku specjalnych olesi pojawia się opcja związana z jakimś odatkowym questem lub rozwiązaniem ewnej sytuacji. Może się np. zdarzyć, że rawidłowo przesłuchany jegomość zapropo- uje, iż odwróci uwagę swojego mafijnego ossa, dzięki czemu Castle będzie mógł bez iększego problemu zlikwidować szychę. liekiedy więc ofiarę przesłuchania można, i rzeba, wypuścić (inna sprawa, że gdy już ykona "zadanie", zazwyczaj sięga po broń.

Tak jakby miała o coś żal. Dziwne. Więc w ramach samoobrony trzeba faceta zelppery- zować).

Instant kill

Sporo punkciaków można też zdobyć za wspo- mniany **instant kill**, czyli szczególnie widowi- skowe zlikwidowanie wroga. Zazwyczaj są to strefy, w których przeciwnicy atakują szczególnie zacięcie i jest po prostu ciężko.

W The Punisher możemy nie tylko przechwycić ostrzeliwu- jącego się gościa (Frank po prostu podbiega i wali go w czapę, a potem stawia przed sobą i lekko dusi, żeby się za bardzo nie wyrywał), ale rów- nież wykorzystać go jako żywą tarczę (podobnie jak w Splinter Cell 2). Swoją drogą, przeciwni- cy często robią to samo. Trzeba wówczas wy- kazać się niezłą celnością i refleksem, by uratować zakładnika, a nie rozwalić go razem z zamachowcem.

Metody uśmiercania są równie wymyślne co w przypadku tortur, z tym, że tu już nie ma miejsca na stopniowe dociskanie ofiary. **Trzeba ją po prostu wykończyć.** Mógłbym tu wymieniać szczegółowo owe wymyślne metody eksterm- nacji - ale po co? I tak zaczyna robić się nie- smacznie.

Bez tego co prawda również można prowadzić rozgrywkę, ale rozwinięcie niektórych zdolno- ści Punishera, zdobycie masy ciekawych dodatków (katalog *extras*) nie będzie możliwe. Jeśli więc nie znosisz okrucieństwa, nie dasz rady grać zbyt długo. Jeśli natomiast uważałeś, że Max Payne jest za miękki, nareszcie poczujesz się jak eee... w domu?

Trzeba dodać, że **drastyczne sceny, gdy Frank rozsmarowuje swoje ofiary po podłodze i ścianach, zostały złagodzone** w ten sposób, że krwisty kolorowy widoczek w full kolorze zmienia się na niewyraźny, czarno- biały, nieco spowolniony i rozmazany obraz. Wiadra krwi nie robią wówczas takiego wrażenia.

W arsenale

Zawartość szafy, która znajduje się w ciemnym rogu jego pokoju (menu gry zostało jakby zaprojektowane na tle kanciapy Franka) ucieszy niejed- nego maniaka. Mamy tu cały arsenał poręcznych pukawek, które odsła- niają się przed nami stopniowo, wraz z rozwojem scenariusza. Pod ręką jest ulubiona broń pocztowca (Postal!), czyli **miotacz płomieni**. Są klasyczne pukawki w rodzaju SMG 5,7 mm, SMG .40, shotgunów, pisto- letów, uzi, broni snajperskiej, granatów (zwykłe, świetlne), bazooki. Ale nie podniecajcie się za bardzo - Frank nosi jedynie dwa typy broni: długą i krótką. Nie może sobie na przykład przewiesić dodatkowo przez plecy bazooki lub wyrzucić pistolety i zamiast nich zabrać drugi komplet długiej broni.

Czas nakarmić rybki.

„Dzień dobry", czy zastałem Jolkę?

W kinie

Kinowy „The Punisher" jest już drugą ekranizacją komiksowego superbohatera (w pierwszego filmowego mściciela wcielił się Dolf Lundgren -1989). Komiks o facecie, któremu mafia zamordowała rodzinę, miał premierę w 1978 roku i szybko stał się bardzo popularny w USA (po raz pierwszy „The Punisher" wystąpił w 129 numerze "The Amazing Spiderman"). Mimo że nie miał żadnych supermocy, Frank Castle błyskawicznie zyskał wielką popularność wśród czytelników. Po kilku sezonach jego gwiazda jednak zbladła i zaprzestano drukowania kolejnych zeszytów. Kilka lat temu postać Punishera ożywił na nowo Garth Ennis (scenarzysta), a dzięki premierze nowego filmu pełnoekranowego gra komputerowa miała ułatwione wejście (kampania reklamowa filmu).

No, teraz nikt mnie nie rozpozna.

Może pooglądasz telewizję?

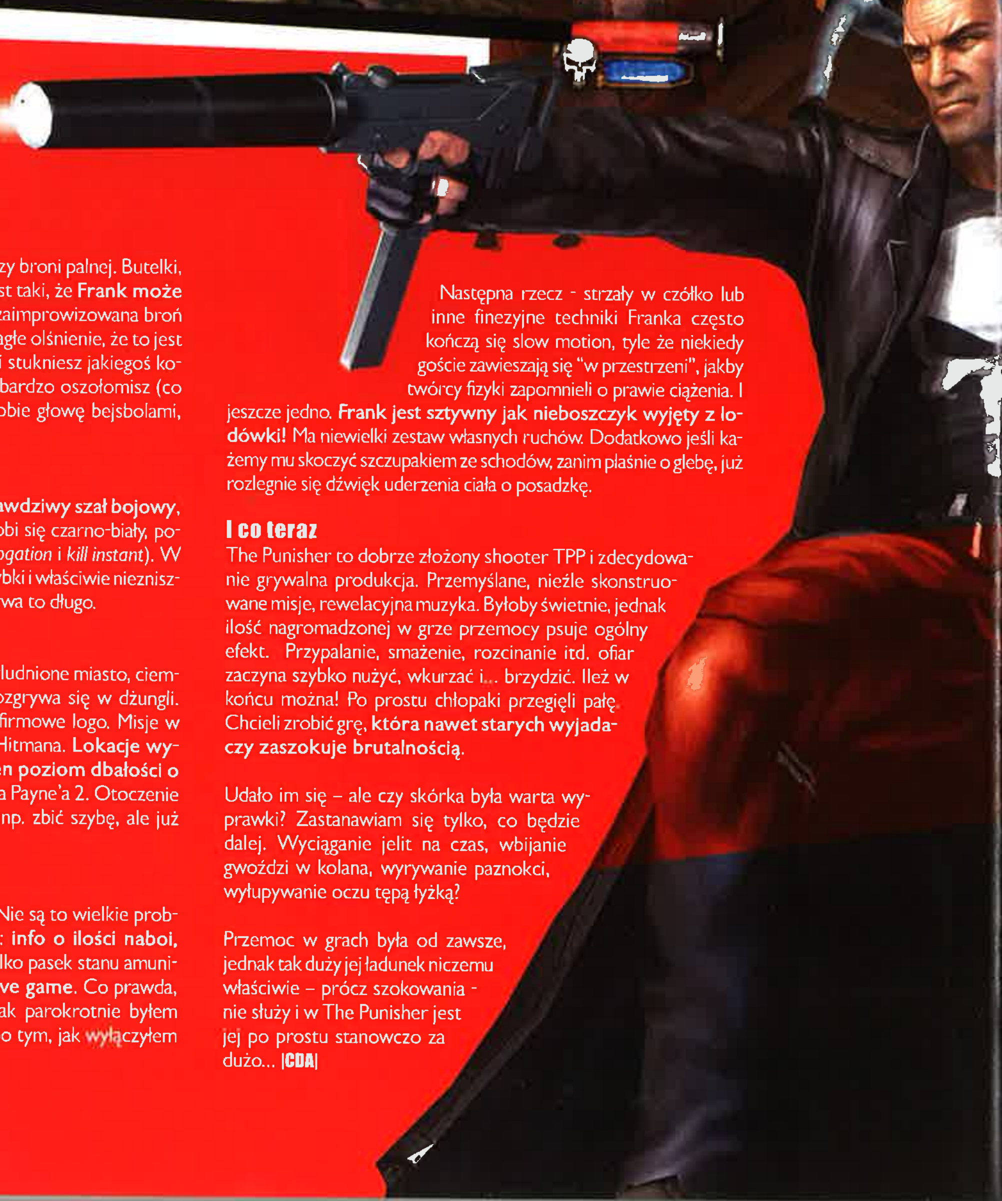
8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- \+ masa broni i przeciwników
- \+ extrasy
- \+ rewelacyjna muzyka
- \+ niezła fizyka i AI
- \+ lokacje i grywalność

- − brak save game (jest auto)
- − brak multi
- − za dużo torturowania
- − mała paleta ruchów Franka
- − liniowość



Rurki i noże

Trzeba dodać, że Frank wcale nie upiera się jedynie przy broni palnej. Butelki, kije, bejsbole, tasaki, a nawet katana. Kłopot jednak jest taki, że **Frank może uderzyć takim przedmiotem tylko raz**, po czym zaimprowizowana broń wypada mu ze zdrętwiałej dłoni. Nie wiem, może to nagłe olśnienie, że to jest złe i nie pójdzie do nieba? W każdym razie nawet jeśli stukniesz jakiegoś kolesia gazrurką, na pewno go nie zabijesz, a nawet nie bardzo oszołomisz (co najwyżej wkurzysz). Po co więc w ogóle zawracać sobie głowę bejsbolami, tasakami czy butelczynami wina? Oto jest pytanie...

Berserk

Musicie jeszcze wiedzieć, że **Frank może wpaść w prawdziwy szał bojowy**, przypominający nieco *bullet time* (dodatkowo obraz robi się czarno-biały, podobnie jak podczas wykańczania w trybie *special interrogation* i *kill instant*). W tym trybie Frank jest niewrażliwy na ciosy, potwornie szybki i właściwie niezniszczalny (w przeciwieństwie do wrogów). Niestety nie trwa to długo.

Rozejrzyj się

Większość misji dzieje się w podobnym otoczeniu: wyludnione miasto, ciemne zaułki, szare niebo, półmrok. Jednak parę misji rozgrywa się w dżungli. Punisher wykopuje topór wojenny i maluje twarz w firmowe logo. Misje w dżungli przypomniały mi przygody Tobiasa Reipera z Hitmana. **Lokacje wykonano porządnie, jednak na pewno nie jest to ten poziom dbałości o szczegóły co np. w Splinter Cellu.** Bliżej już do Maxa Payne'a 2. Otoczenie jest deformowalne tylko w pewnym stopniu. Można np. zbić szybę, ale już porcelana w WC i szklanki na stole są kuloodporne.

Babole i byki

OK. Jeszcze krótki przegląd tego, co mnie irytowało. Nie są to wielkie problemy, ale jednak trochę krwi mi zepsuły. Po pierwsze: **info o ilości naboi, które nam pozostały**. Nie ma czegoś takiego, jest tylko pasek stanu amunicji, mało dokładny. Kolejny problem. **Nie ma opcji save game**. Co prawda, zapis dokonuje się automatycznie dość często, jednak parokrotnie byłem zmuszony przechodzić jeszcze raz ten sam fragment po tym, jak wyłączyłem kompka.

Następna rzecz - strzały w czółko lub inne finezyjne techniki Franka często kończą się slow motion, tyle że niekiedy goście zawieszają się "w przestrzeni", jakby twórcy fizyki zapomnieli o prawie ciążenia. I jeszcze jedno. **Frank jest sztywny jak nieboszczyk wyjęty z lodówki!** Ma niewielki zestaw własnych ruchów. Dodatkowo jeśli każemy mu skoczyć szczupakiem ze schodów, zanim plaśnie o glebę, już rozlegnie się dźwięk uderzenia ciała o posadzkę.

I co teraz

The Punisher to dobrze złożony shooter TPP i zdecydowanie grywalna produkcja. Przemyślane, nieźle skonstruowane misje, rewelacyjna muzyka. Byłoby świetnie, jednak ilość nagromadzonej w grze przemocy psuje ogólny efekt. Przypalanie, smażenie, rozcinanie itd. ofiar zaczyna szybko nużyć, wkurzać i... brzydzić. Ileż w końcu można! Po prostu chłopaki przegięli pałę. Chcieli zrobić grę, **która nawet starych wyjadaczy zaszokuje brutalnością.**

Udało im się – ale czy skórka była warta wyprawki? Zastanawiam się tylko, co będzie dalej. Wyciąganie jelit na czas, wbijanie gwoździ w kolana, wyrywanie paznokci, wyłupywanie oczu tępą łyżką?

Przemoc w grach była od zawsze, jednak tak duży jej ładunek niczemu właściwie – prócz szokowania - nie służy i w The Punisher jest jej po prostu stanowczo za dużo... **|CDA|**

„Ludzie, z którymi zaczynałem walki w Normandii byli oddziałem.
Ludzie, z którymi kończyłem walki byli moimi braćmi."
Sierżant Matt Baker, 101 Dywizja Powietrzno-Desantowa
„Jeżeli kiedyś chciałeś znaleźć się na miejscu bohaterów serialu Kompania Braci, dostaniesz taką szansę. Szykuje się hit!!!"
CLICK!
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
www.brothersinarmsgame.com
www.bia.gry-online.pl
16+
www.pegi.info
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
99,90 PLN
CENEGA
DVD ROM
gearbox software
UBISOFT
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

PRODUCENT: WARTHOG
DYSTRYBUTOR: CRAVE ENTERTAINMENT
WWW.FUTURE-TACTICS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 750 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | PORA USMAŻYĆ OBCEGO STWORA

Future Tactics
THE UPRISING

Co byście powiedzieli na pomysł gry, która miałaby elementy Worms i Incubation, a do tego stylistykę przypominającą Dragon's Lair 2? Jeśli kojarzy wam się jeszcze japoński cRPG Final Fantasy Tactics, porównanie też będzie na miejscu. Future Tactics jest grą taktyczną w systemie turowym, z elementami RPG, rozgrywającą się w przyszłości.

Nasza cywilizacja została zaatakowana przez najeźdźców z kosmosu. Wielkie aglomeracje są najbardziej narażone na atak. Obcy niszczą je sukcesywnie, jedna po drugiej. Ludzie rozpraszają się i niczym dawne plemiona koczownicze przemieszczają się z miejsca na miejsce w niewielkich, luźnych grupach. Tylko wtedy nie wzbudzają zainteresowania nowych panów planety. Stwory – tak nazwano kosmitów, którzy druzgoczą świat człowieka, pilnują tylko, by resztki naszej rasy nie zorganizowały się w zwarte i silne struktury. Nie zwracają uwagi na kilkuosobowe grupki przemierzające opustoszałe kontynenty.

Stwory i spółka

Stwory wygrały nie tyle dzięki waleczności czy totalnej przewadze technologicznej. Broń Obcych była równie zabójcza jak nasza, jednak na innym polu nie mogliśmy równać się z najeźdźcami. **Kosmici potrafią niemal natychmiast zastąpić zniszczoną jednostkę.** W parującym leju po ugotowanym Stworze po chwili materializuje się kolejny kosmita. Sekret tej technologii pozostaje dla ludzi nieznany. Low, jeden z wielu myśliwych przemierzających opustoszały świat, postanawia odkryć słaby punkt najeźdźców. Szybko okazuje się, że w swym pragnieniu rozszyfrowania tajemnicy Obcych nie jest osamotniony...

Naprzód! Do zwycięstwa!

Ostatecznie w **osiemnastu taktycznych bitwach udział weźmie niemal 20 wojowników** (jednak w poszczególnych misjach jest ich od 2 do 5). Gra została tak pomyślana, że strata choćby jednego członka teamu oznacza automatycznie przegraną. Nieco to irytujące, chociaż jednocześnie wymusza jeszcze większą koncentrację i przemyślenie każdego ruchu. W tej grze nie ma miejsca na połowiczny sukces, walkower czy remis. I powiem wam, **to jest bardzo dobre!**

Król Lew i inni

Na pierwszy rzut oka gra bliższa jest racz wesołym robakom z Team 17, przede wszys kim dzięki specyficznej grafice. Postacie z Futu re Tactics jednak nie mają miękkich, różowyc odwłoków, bardziej przypominają bohateró Disneyowskich produkcji w rodzaju Pocahonta Również najeźdźcy z kosmosu nie wzbudz strachu w nikim, kto odrósł od ziemi przyna mniej na metr. Bardziej już bym się zląkł Ci steczkowego Potwora...

A imię jego...

Przy okazji warto wspomnieć, że kosmi dzielą się na kila rodzajów. Najbardziej popu

Na pierwszy rzut oka gra bliższa jest raczej wesołym robakom z Team 17, przede wszystkim dzięki specyficznej grafice.

Stwory nie potrafią latać, ale jak widać, potrafią sobie w takiej trudnej sytuacji poradzić...

larne "modele" to Gnarlak, Sentrik i Insidak. Różnią się przede wszystkim siłą ognia i żywotnością. Warto też wiedzieć, że kosmici komunikują się ze sobą, co pozwala im działać w zespole (i osaczać Ziemian). Jeśli któryś z kosmitów dostrzeże człowieka, błyskawicznie zaalarmuje inne jednostki (kontakt jest zobrazowany niebieskimi falami przepływającymi między kosmitami), **dlatego należy pozostawać w ukryciu i chować się po strzale.**

Myślenie nie boli

Nasze możliwości ataku i obrony wydają się dość nikłe, ale można upgrade'ować postać w trakcie bitwy, co oznacza rozwój bohatera i nowe opcje walki. Podstawowe funkcje to strzał, tarcza, leczenie i oczekiwanie. Każdy z naszych zawodników może wykonać kilka działań na turę, ale ruchy trzeba przemyśleć i dobrze rozważyć sytuacje na polu bitwy. W połowie akcji może się bowiem okazać, że heros stoi na otwartej przestrzeni, jest ciężko ranny, pozbawiony jakiejkolwiek osłony i otoczony przez przeciwników, którzy nie wykonali jeszcze swojego ruchu w turze. Kaplica.

Inteligencja szwankuje

Podstawowym celem jest zazwyczaj unieszkodliwienie kosmitów (chociaż misje są różne, w niektórych zadaniach trzeba zniszczyć jakiś budynek, urządzenie, dotrzeć do zaznaczonego na mapie miejsca itd.). Ziemianie posługują się przede wszystkim czymś w rodzaju laserowej broni snajperskiej (popularną giwerą jest też coś w rodzaju granatnika), ale broń różni się, zarówno jeśli chodzi system namierzania i celowania, jak i pole rażenia. Oczywiście najwygodniej byłoby znaleźć się maksymalnie blisko wroga i strzelić mu w twarz. To się jednak nie opłaca, bowiem w takim przypadku nie uda nam się "odbić" od przeciwnika po strzale (a wówczas albo on sam, albo jego kumple wykończą naszego zawodnika). **Czym większa odległość od celu, tym większy obszar, na który możemy dotrzeć po akcji, by przeczekać turę przeciwników.**

Ma to o tyle sens, że na każdej planszy znajduje się masa obiektów, które pozwalają schować się, ukryć, a w konsekwencji uniknąć poważnych obrażeń. Może to być np. olbrzymi głaz, jakaś chata, płoty, drzewa itd., itd. Niekiedy przeszkody są na tyle trudne do sforsowania, że kosmici wolą rozwalić tymczasową zasłonę ziemianina, niż szukać innej drogi umożliwiającej bezpośredni kontakt. Pusty strzał (bez obrażeń po naszej stronie) jednak oznacza stratę tury przez przeciwnika. Bywa też, że kosmici nie mogą poradzić sobie z przeszkodą, tzn. próbują ją obejść, ale ewidentnie się gubią. Akurat w tym przypadku nie ma się z czego cieszyć: po prostu **AI gry nie daje rady.** Niestety zdarza się to dość często, co sprawia, że zakładany przez twórców poziom trudności rozgrywki jest w rzeczywistości o wiele niższy.

Odległy cel

W Future Tactics niezwykle ważne jest jeszcze celowanie. Podobnie jak na strzelnicy, czym bliżej środka tarczy, tym wyższa nota, a w przypadku gry - wyższy procent uszkodzeń (maks. 99 %). Przed strzałem celownik porusza się swobodnie po całej widocznej strefie ekranu, zadaniem gracza jest skierować go na środek celu i błyskawicznie zatrzymać (spróbujcie dokonać tego, jeśli macie tylko klawiaturę - mordęga). Jeśli się to nie uda, trudno, strzelamy tam, gdzie akurat znalazł się celownik. Nawet jeśli uda się zatrzymać tarczę dokładnie na Obcym, to tylko połowa sukcesu. Na ekranie pojawia się dodatkowo przepływająca w poprzek celownika linia – trzeba ją unieruchomić dokładnie w środku tarczy. Niezależnie od tego, czy nam się to uda, na ekranie pojawi się kolejna, prostopadła do poprzedniej linia. Ją również należy zatrzymać. Przecięcie dwóch linii wyznacza miejsce, w które uderzy wiązka z lasera. Na pewno domyślacie się już, że najlepiej, gdyby tym miejscem był środek ciała kosmity.

W teorii ten opis brzmi nieco zawile, jednak w praktyce, po kilku minutach treningu, staje się to całkiem łatwe (tutorial).

Ulecz się sam!

Wspomniana wcześniej tarcza i system autoleczenia nie oznacza, że w każdej chwili możemy założyć na zawodnika energetyczną bańkę i śmiać się z wrogów. Po pierwsze, tarcza w rzeczywistości nie ma 100 % skuteczności (wojownik i tak odnosi rany, tyle że mniejsze), a po drugie - **regeneracja tarczy trwa aż dwie tury i w tym**

Chyba się wkurzył.

Z tej wioski niewiele zostanie...

Incubation: Time is Running Out

Strategia turowa, która w pewnym stopniu przypomina Future Tactics: The Uprising. Fabuła brzmi jak z Obcego: grupa wyszkolonych komandosów przybywa na pomoc ziemskiej kolonii na planecie Scayra, zaatakowanej przez nieznany wirus zamieniający kolonistów w potwory. Giera miała premierę w 1997 roku, w naszym kraju wydano ją oficjalnie dopiero w połowie 2000 roku.

Drużyna w komplecie, ktoś tu będzie miał zimę!

Taktyka

Etymologicznie *taktyka* wywodzi się z greckiego *taktiká* od *tássein, táttein układać; porządkować; ustawiać w szyku bitewnym*. Określenie to dotyczy teorii i praktyki rozmieszczania oddziałów wojsk, rodzajów broni, okrętów itd., manewrowania nimi w ich wzajemnym odniesieniu do siebie i do nieprzyjaciela oraz używania ich w walce (por. strategia); także metody postępowania, umiejętności używania rozporządzalnych sił dla osiągnięcia zamierzonych celów.

Pojedynki rozgrywają się w ładnych sceneriach.

Run Forrest, run!

czasie nasz hero jest całkowicie bezbronny. Jeśli chodzi o leczenie, początkowo możemy tylko w niewielkim stopniu odnowić energię. Rola samoleczenia z czasem wzrasta, ale nigdy nie zapewni tego komfortu, co apteczka (regenerująca zawodnika na full).

Apteczki i inne bonusy to dodatkowy element komplikujący rozgrywkę. Możemy znaleźć je w różnych miejscach na planszy. Te znajdźki raczej nie zmienią wyniku starcia, ale potrafią chwilowo poprawić kondycję lub inne parametry naszych zawodników.

Bądź lepszy

Zasięg ruchu postaci, obszar, po jakim może się poruszać (zielony okrąg), jest ograniczony od poziomu doświadczenia bohatera i typu terenu, po którym się poruszamy. Doświadczenie jest więc bardzo ważnym parametrem. Po prawej stronie ikonki z facjatą zawodnika znajduje się słupek doświadczenia, który rośnie po każdej udanej akcji. Jeśli osiągnie maksimum, nasza postać zyskuje upgrade, co oznacza, że możemy podnieść poziom jednej z dostępnych umiejętności bohatera (np. strzelać dwa razy na turę, zwiększyć zasięg wojownika itd.).

Międzymordzie OK

Interfejs gry jest bardzo intuicyjny, zamiast statystyk skuteczności i skomplikowanych opcji, mamy kilkanaście graficznych znaków, które pozwalają błyskawicznie ocenić sytuację na polu walki. Po każdej turze pojawia się np. plansza z ikonkami przedstawiającymi facjaty wojowników (obu stron). Przy każdej z nich znajduje się pasek życia ukazujący stopień obrażeń. Wyeliminowane jednostki oznaczane są czerwonym krzyżykiem. Pole walki możemy obserwować z lotu ptaka. Jest również opcja FPP (możemy spojrzeć oczami bohatera w chwili, gdy przygotowujemy się do strzału).

Do wyboru, do koloru

Future Tactics ma kilka zalet, dzięki którym nie ma obaw, że wyłączycie ją po 5 minutach gry. Przede wszystkim jest to dobra, taktyczna rozgrywka dla pojedynczego gracza. Teoretycznie jest też gra wieloosobowa, ale niestety w tym przypadku Future Tactics nie została tak dopracowana. W trybie Battle Mode możemy zmierzyć się z żywym przeciwnikiem, ale... tylko dwóch na stronę. Szkoda, to zdecydowanie za mało. Z poziomu głównego menu można dostać się też do wspomnianego wcześniej tutoriala (Boot Camp Mode).

Brak zapisu

Ciekawym pomysłem jest możliwość przysp szenia filmików (na engine'ie gry) spajający poszczególne misje. Funkcja ta podobna jest analogicznego rozwiązania z odtwarzaczy v deo. Wbrew pozorom jest to dość istotna formacja. W Future Tactics **nie ma opcji sa** (zgrywka tylko po wygranej bitwie). Niektó misje rozgrywa się naprawdę długo, a jed mały błąd może kosztować życie całej druży (i ostatecznie przegraną). Nie ma wówcz możliwości wgrania etapu i powtórki w miejsc w którym popełniliśmy błąd. Misja zaczyna s od nowa, ponownie też odtwarzany jest dłu ugi prolog filmowy. Dzięki opcji przyspieszen odtwarzania nie będziecie bębnić palcami złości i niecierpliwić się, kiedy po raz pią przyjdzie wam oglądać tę samą scenkę...

Taktyka przyszłości

Future Tactics: The Uprising to nierówn pozycja. Z jednej strony, bardzo dobrze prz gotowana wizualna strona gry (chociaż n pewno dość specyficzna i niekoniecznie każd mu będzie się podobać), przemyślane i rozbu dowane zadania, interesująca broń i syste namierzania wrogów. Z drugiej strony, nied róbki, jak np. mała liczba graczy w multi, zawo ne AI przeciwników czy nawet wyświetlanie g w oknie (nie można zmaksymalizować okna d pełnej wielkości ekranu). Mimo poważnyc błędów Future Tactics niezaprzeczalnie wsys i przejdziecie tę grę z wypiekami na twarz Generalnie jestem na tak i zachęcam was, że byście zajrzeli w przyszłość i uratowali nasz rasę. **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		8
AUDIO		7

WERDYKT

- ⊕ fajna, nietypowa grafika
- ⊕ sporo interesujących misji
- ⊕ świetne lokacje
- ⊕ możliwość niszczenia wszystkich obiektów
- ⊕ niezły podkład dźwiękowo-muzyczny

- ⊖ wyświetlanie w oknie
- ⊖ mało zawodników w multi
- ⊖ AI wrogów
- ⊖ za mało rodzajów pukawek

WIELKA TRÓJCA UDERZA!
Cenega Poland ma przyjemność zaprezentować trzy wspaniałe pakiety dodatkowych misji do legendarnych gier strategicznych:
BLITZKRIEG, KOZACY I SUDDEN STRIKE 2.
Gry opracowane zostały w polskiej, kinowej wersji językowej i dostępne są w okazyjnej cenie 69,90 PLN.
Wymienione tytuły są samodzielnie działającymi grami.
PC CD-ROM
BLITZKRIEG
POMRUK ZAGŁADY
PC CD-ROM
Kozacy
Powrót na Wojnę
PC CD-ROM
SUDDEN STRIKE
WOJNA O ZASOBY
SAMODZIELNY DODATEK!
BLITZKRIEG:
POMRUK ZAGŁADY
„Kolejny świetny dodatek do Blitzkrieg!"
ocena 8,5/10
GRY
„Fani serii [...] dostaną więcej tego, co już znają i lubią!"
ocena 4/6
CLICK!
ocena 4+/6
„Jeszcze więcej gry w świetną strategię czasu rzeczywistego, jaką bez wątpienia jest Blitzkrieg."
ocena 8/10
KOZACY:
POWRÓT NA WOJNĘ
„Wielbiciele Kozaków mogą zacierać rączki."
Worthplaying
„Na pewno warto spróbować!"
ocena 7,5/10
GameChronicles
„Dodatek najwyższej jakości, który muszą kupić fani Kozaków!"
ocena 8/10
Loaded
„Doskonale wywiązuje się z zadania!"
ocena 7/10
SUDDEN STRIKE:
WOJNA O ZASOBY
GRY OnLine
www.gry-online.pl
„Pośród mrowia gier strategicznych ta błyszczy! Jej rozmach i realizm rozgrywki przekładają się na czystą frajdę."
GERY.PL
„Sudden Strike: Wojna o Zasoby, to pozycja obowiązkowa dla fanów serii."
„Sudden Strike stary, ale jary. Świetny dodatek, świetna wojna!"
„Fani mogą oczekiwać sporej dawki zabawy!"
Doskonałe dla prawdziwych strategów!
Życzymy miłej zabawy!
WWW.CDV-BLITZKRIEG.COM
WWW.COSSACKS.COM
WWW.CENEGA.PL
WWW.SUDDENSTRIKE.COM
12+
www.pegi.info
69,90 PLN
CENEGA
PC CD-ROM
GAME WORLD
NIVAL INTERACTIVE
cdv

PRODUCENT: HEAVY IRON STUDIOS
DYSTRYBUTOR: THQ
WWW.THQ.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 500 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

OUTSIDER | DLA DOROSŁYCH DZIECI?

SPONGEBOB SQUAREPANTS THE MOVIE

Krecik, lis i zając, Żwirek i Muchomorek, Pankracy, miś z okienka, myszka Mickey, He-Man, Żółwie Ninja czy w końcu Pokemony. Każde pokolenie miało swoich idoli.

Jeszcze niedawno odczuwaliśmy „pikaczowy" boom, ale co będzie jutro? Może nadejdzie era Spongeboba Squarepantsa? (Zwanego w naszym ciemnogrodzie panem Gąbką Kanciastoportym.)

O takim, co wykołował Neptuna

Życie w Bikkini Bottom jak zwykle płynie powoli, jednak dla Spongeboba będzie to dzień naprawdę wyjątkowy, bowiem jest święcie przekonany, że zostanie menedżerem w knajpie Krusty Krab, co jest jego marzeniem (no tak, kto nie chciałby zostać szefem w fastfoodzie?). Niestety przechodzi głęboki kryzys, kiedy okazuje się, że nie on został wybrany, ale niejaki Squidward. Przybity, wieczorem idzie z Patrykiem do knajpy, by bawić się do upadłego, a później... zarzygać cały dywan. Sic! (Ci, co nie znają kreskówki, dopiero później się zorientują, że Spongebob zwrócił lody, a nie litry alkoholu.)

W tym czasie złowrogi Plankton inicjuje kolejny plan podbicia Bikini Bottom i kradnie Posejdonowi koronę, co sprawia, że ten ostatni zostaje wprawiony w nie najlepszy humor i zamraża pracodawcę żółtej gąbki. Spongebob musi więc wyruszyć wraz z Patrykiem, by odzyskać koronę!

Przygodówkowy multiplay

Spongebob jest typową, prostą przygodówką, która obfituje w masę gagów (gdyby nie one, plułbym sobie w brodę, że gram w to). Głównym bohaterem jest oczywiście Kanciastoporty, ale przyjdzie nam również chwilę pograć Planktonem oraz nieco dłużej głupkowatym Patrykiem. Prócz typowego chodzenia, zbierania informacji i używania przedmiotów, w grze znajdują się również gdzieniegdzie elementy zręcznościowe (jak Plankton latający przy użyciu odrzutowego plecaka czy też Spongebob kręcący się po ciemnym labiryncie) i czasem przyjdzie wysilić mózgownicę nad jakąś zagadką.

Rozgryźć gąbkę

Trudno jest mi ocenić poziom wyzwania tej gry, ale sądzę, że małolaty (bo **gra raczej jest dla ludzi poniżej 12 roku życia**), które potrafią nadążać za tym, co się dzieje na ekranie, będą miały dużo frajdy, jeśli starczy im tylko cierpliwości. Zresztą mi też ta gra sprawiała miejscami sporo radości, bowiem teksty są (tu i ówdzie) genialne - można się nieźle uśmiać. Co prawda, kolejny **Monkey Island to to nie jest, ale widać, że zdrowy humor doplsywał twórcom.** Swoją drogą, jest to paradoks, że gra kierowana jest raczej do dzieciaków, a jednocześnie sporo dowcipów adresowanych jest d ludzi zdecydowanie pełnoletnich. (Żółte rza dzi!)

Gąbczaste, ale strawne

Od strony audio-wizualnej gra jest udana choć bez zbędnych fajerwerków. Kolorowe ręcznie rysowane tła, przyzwoite trójwymiaro we modele postaci, a wszystko to utrzyman w konwencji kreskówek. **Na nie mniejsz uwagę zasługuje strona audio,** bowiem znakomita część muzyki to wpadające w ucho oryginalne kawałki, które znacznie umilają czas Co prawda, w jednym miejscu muzyka dopro wadzała mnie do szału, jednak był wyjątek o reguły. Tym niemniej radzę nie spędzać więce jak 30 minut w jednej lokacji. **|CDA|**

Spongebobiana

Spongebob żyje sobie w Bikini Bottom - zakręconym miasteczku pod wodą, w którym chmurki wyglądają jak kwiatki z kwasowych halunów lat 60.

Ten ananas po prawej to dom Spongeboba, dalej mieszkają Squidward i Patry

Kreskówka jest o tyle pokręcona, że w podwodnym miasteczku mieszkańcy wylegują się na... plaży, kąpią się w morzu czy też robią sobie w sobotnie popołudnie grilla. Najbliższymi przyjaciółmi Spongeboba są...

Patryk (rozgwiazda, zupełny debil)

ślimak Gary (raczej mało gadatliwy)

oraz pan **Squidward** (raczej mało przyjemny, ale naszej gąbce to nie przeszkadza)

Czym byłaby bajka bez potężnego schwarzcharakteru? Jest nim przepotężny **Plankton** - mały robak, który przeliczył się z możliwościami, bo ambicje ma wielkie.

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

- \+ dobry dowcip (dla dorosłych)
- \+ kolorowo!
- \+ trzyma klimat kreskówki

- − krótkie
- − niektóre żarty jakby nie dla grupy docelowej
- − wymaga naprawdę dobrej znajomości angielskiego

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

…CZY SIĘ JAKOŚĆ WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL WapSter.pl

…CHCESZ …IEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, …TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

FLIRT SMS

TĘSKNISZ ZA EKSTREMALNYMI PRZEŻYCIAMI? CHCESZ POCZUĆ SKOK ADRENALINY I BURZĘ HORMONÓW? NIEWAŻNE JAKI JESTEŚ, NAPISZ A ZABAWIMY SIĘ JAK NIGDY DOTĄD.

SMS O TREŚCI **IWONA** NA NUMER **7228**.

MOJA KOMÓRKA MILCZY CAŁY DZIEŃ. JEŚLI POMOŻESZ PRZERWAĆ MI MOJĄ SAMOTNOŚĆ, SPEŁNIĘ KAŻDE TWOJE ŻYCZENIE, OBIECUJĘ!

SMS O TREŚCI **SANDRA** NA NUMER **7228**.

…RAZ MOŻESZ DO NAS ZADZWONIĆ NA NUMER **0-708-777-660** (STACJONARNY) LUB ***7428** (ERA I HEYAH)
…Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT)
…GULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC

LOGO, EMS NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG

NOKIA, SAMSUNG: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154J68**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154J68**
ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL,LG: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154J68

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:852715J68).

MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO S600

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. BT1583355J68:Kocham Cię itp.). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ.

JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. +4860X600600:BT1583355J68:Zuzia)

ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

…ŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784J68**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ …KŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI …PISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784J68**).
…TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

…OKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660J68**
…OKIA **WYGASZACZ**: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660J68**
…EMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660J68**
…AMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660J68**

ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660J68**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660J68**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "ML" NP. **ML815660J68**

…ŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660J68**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660J68**)

GRY JAVA NR 7928

…PRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:
…OKIA: NOKIA (3100,3200,3300,3510i,3650,5100,5140,6100,6200,6220,6230,6610,6800,6320,7200,7210,7250) **SE**: SONY ERICSSON (T610,T616,T620,T628,T630) …V: MOTOROLA (V300,V600,V525,V600) **SAM**: SAMSUNG (C100,X100,X600) **SC**: SIEMENS (S55,SL55,M55) **SC6**: SIEMENS (C60,MC60) **S65**: SIEMENS (CX65,M65,S65), **C65**: SIEMENS (C65), **MT7**: MOTOROLA (T720,T722), **SAG**: SAGEM MY X5-2

…ŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97J68**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU) …ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU …DRESATA NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97J68**)

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO S600

…ŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000J68**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ …RAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000J68**).

DZWONKI

	MONO 7228	POLI 7928
Ascetoholix, Suczki	T1091617J68	PT1162850J68
Ashanti, Only You	T1979352J68	PT1979373J68
ATB, Ecstasy	T1533790J68	PT1533816J68
Aventura, Obsesion	T1615174J68	PT1613511J68
Big Cyc, Świat według Kiepskich	T591277J68	PT659874J68
Boys, Jesteś Szalona	T1483743J68	PT1483774J68
Brooklyn Bounce, Club Bizzare	T662350J68	PT834231J68
Clubbasse, In Attack	T1663732J68	PT1662624J68
Danzel, Pump It Up	T1516253J68	PT1517052J68
Danzel, You are all of that	T1979354J68	PT1979375J68
DJ Tiesto, Just Be	T1760962J68	PT1744792J68
DJ Tiesto, Traffic	T1394351J68	PT1484056J68
Doniu, Przestrzeń	T1663739J68	PT1664142J68
Eminem, Like Toy Soldiers	T1930737J68	PT1924344J68
Eric Prydz, Call On Me	T1674809J68	PT1674348J68
Europe, The Final Countdown	T389980J68	PT1149689J68
Fatboy Slim feat. Bootsy Collins, The Joker	T1992673J68	PT1987348J68
Film: Gang Olsena	T1677965J68	PT1662032J68
Film: Mortal Kombat	T1260973J68	PT1269606J68
Film: Rocky III, Eye of The Tiger	T576914J68	PT671708J68
Green Day, Boulevard Of Broken Dreams	T1992676J68	PT1989549J68
Greenjolly, Ascetoholix i in., Jest Nas Wielu	T1992685J68	PT1979659J68
Groove Coverage, Runaway	T1908245J68	PT1881795J68
Gunther feat. Samantha Fox, Touch Me	T1992515J68	PT1979713J68
Gwen Stefani, What You Waiting For?	T1816067J68	PT1794933J68
Happy End, Jak się masz Kochanie	T702794J68	PT715575J68
Hymn Rosji	T827089J68	PT664815J68
Ivan i Delfin, Czarna Dziewczyna	T1979356J68	PT1963281J68
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404J68	PT1400435J68
JoJo, Leave (Get Out)	T1517553J68	PT1517662J68
Kate Ryan, Goodbye	T1992696J68	PT1989830J68
K-Maro, Femme Like You	T1669084J68	PT1668597J68
Kombi, Sen się spełni	T1669098J68	PT1666676J68
Kreskówka: Gumisie	T732064J68	PT749615J68
Linkin Park, Breaking the habit	T1375270J68	PT1378473J68
Linkin Park, High Voltage	T1853215J68	PT1852689J68
Mandaryna, Bo Z Dziewczynami	T1908298J68	PT1899868J68
Mandaryna, L'ete Indien	T1816109J68	PT1813697J68
Maroon 5, Sunday Morning	T1979358J68	PT1963273J68
Master Blaster, Hypnotic Tango	T912558J68	PT795309J68
MBrother, Trebles	T1908303J68	PT1692626J68
Monika Brodka, My	T1949516J68	PT1946461J68
Monika Brodka feat. Liroy, Cosmo	T1949515J68	PT1944525J68
Monika Brodka, Dziewczyna Mojego…	T1930728J68	PT1930404J68
Nadyia, Et C'est Parti	T1835534J68	PT1829540J68
Omar & Lenek, Wąż to poczuj	T1689376J68	PT1687597J68
Pea, Głucha noc	T705082J68	PT939083J68
Piżama Porno, Wirtualni Chłopcy	T1979365J68	PT1979351J68
Rocco, Generation of Love	T1051444J68	PT1273340J68
Safri duo, All the people in the world	T1362700J68	PT1362689J68
Sarah Connor, Living To Love You	T1796967J68	PT1786049J68
Scooter, One (always hardcore)	T1979363J68	PT1959229J68
Sumptuastic, Kołysanka	T1508914J68	PT1472506J68
The 411, Teardrops	T1992722J68	PT1992486J68
Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla	T1540359J68	PT1547159J68
Trzeci Wymiar, Zapomnij o tym	T1760985J68	PT1754130J68
Uniting nations, Out of touch	T1992514J68	PT1989565J68

MONOFONIE NR 7228 — NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

POLIFONIE NR 7928 — NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, PHILIPS, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SAGEM, LG, SHARP, SENDO S600

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, **DLA TELEFONÓW NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ** NUMER DZWONKA (NP. T1213662J68), SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J", (NP. **J1213662**J68). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H", (NP. **H1213662J68**), DLA SAGEMA ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. **GM1213662J68**). **ABY WYSŁAĆ** DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU **ADRESATA** NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1213662J68)

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452J68**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA808452J68**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU …

…AMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM **0 708 277 677** (CT Creative Team 1,05 PLN/MIN, 1,28 PLN/MIN z VAT). …ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL** … ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**

- PRODUCENT: LUCASARTS
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 169 ZŁ
- WWW.KOTOR2.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Zaginiona M4-78

W jednym z wywiadów twórcy gry przyznali, że nie wszystko, co było pierwotnie zaplanowane, znalazło się ostatecznie w wersji finalnej i trafiło do graczy. Do kosza trafiła nawet... cała planeta, ściślej świat droidów M4-78! Powodem tak drastycznego cięcia był jednak, jak się okazuje, wyłącznie czas, co może oznaczać, że ujrzymy ją w Knights of the Old Republic III.

GEM | MISTRZOSTWO MOCY ROLE-PLAYING!

Star Wars: Knights of the Old Republic zapisała się złotymi zgłoskami w annałach komputerowej rozrywki. Nie tylko dlatego, że była pierwszym role-playing osadzonym w Uniwersum Star Wars. Pamiętamy ją, gdyż właśnie za jej sprawą kanadyjskie BioWare udowodniło, że to właśnie im przynależny jest tytuł mistrzów gatunku. Setki i tysiące graczy doceniły niezwykłą fabułę, pamiętnych bohaterów (i łotrów), idealne wyważenie elementów role-playing i akcji...

Warsztaty i laboratoria pozwalają tworzyć samodzielnie przedmioty z „komponentów" i „chemikaliów" znajdowanych w trakcie gry.

KotOR III?

Pierwsza Knights of the Old Republic sprzedała się w ponad 2 milionach kopii. The Sith Lords idzie w jej ślady - w pierwszym tygodniu sprzedaży w Europie zdołała pobić nawet World of Warcraft! Dodać należy także, że zdaniem Mike'a Gallo, producenta ze strony LucasArts, marka Knights of the Old Republic jest dla nich jedną z najważniejszych. Te dwie rzeczy w praktyce przesądzają los kolejnego sequela. Niestety, o tym nie wiadomo dotąd nic pewnego. Mówi się jednak, że tworzony jest ponownie przez Obsidian Entertainment w oparciu o zupełnie nową technologię i że jego forma odbiegać ma znacząco od tego, co dane nam już było poznać i pokochać.

Tnij! Siecz! Rąb! Czyli role-playing w całej swej krasie!

Szanse tego pana są mniejsze, niż Ooli u Rancora.

Pierwsze pogłoski o sequelu pojawiły się... jeszcze przed premierą pierwszej Knights of the Old Republic. Wtedy też, jak się później okazało, rozpoczęły się prace nad nim. Ujawnieniu tej ostatniej informacji jednak towarzyszyła wieść, że zmianie uległa osoba twórcy gry. Zgodnie z pogłoskami, BioWare ustąpiło miejsca debiutantowi na scenie developerskiej - studiu Obsidian Entertainment. Niepokojące określenie „debiutant" jest tu jednak mylące. W rzeczywistości Obsidian tworzony jest przez ludzi dobrze znanych - byłych pracowników Black Isle Studios. **A za fabułę Knights of the Old Republic II odpowiada twórca Planescape: Torment - Chris Avellone!**

Pięć lat później

Zacznijmy jednak od początku. Od słów „*dawno, dawno temu, w odległej Galaktyce...*". The Sith Lords - bo takim podtytułem opatrzono Knights of the Old Republic II - **rozpoczyna się w pięć lat po wielkiej bitwie finałowej sił Republiki z Lordem Sith Malakiem** (a więc wciąż na około 4 tys. lat przed Palpatinem). Nie dane nam jednak będzie, jak można by sądzić, kontynuować historii naszego uprzedniego bohatera. Ten - po osiągnięciu swego celu - znikł bez śladu w najodleglejszych rubieżach Galaktyki. Oznacza to, że ponownie przyjdzie się nam wcielić w postać stawiającą swe pierwsze kroki na drodze poznania Mocy. Różnicę w stosunku do części pierwszej stanowi fakt, że **nasze alter ego jest od samego początku Jedi**. W zależności od początkowego wyboru będzie on Gwardzistą (Guardian), Strażnikiem (Sentinel) lub Negocjatorem (Consular). Niezależnie od statusu na miecz świetlny - symbol Jedi - przyjdzie mu (lub jej) jednak sporo poczekać...

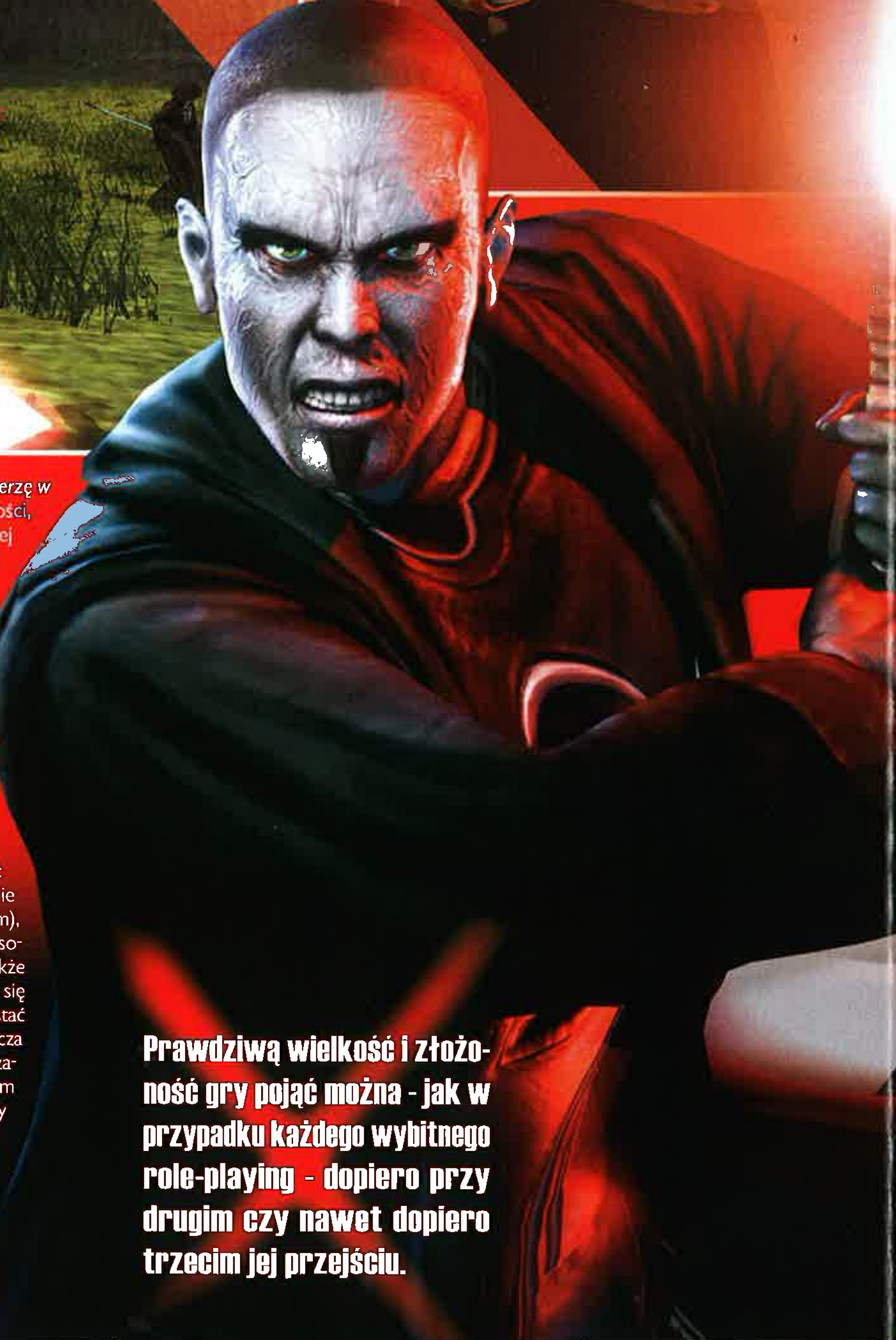
Zagłada Jedi

Bohaterem The Sith Lords jest... no właśnie: Jedi, który nie jest Jedi. Początkowo wiemy o nim tylko tyle, że kilka lat wcześniej został usunięty z Zakonu Jedi przez Radę, która rozerwała jego więź z Mocą, a jego samego wygnała na Zewnętrzne Rubieże. Wygnany nie miał pojęcia o dalszych losach Malaka i tym, że jego ostateczna klęska (do której przyłożył rękę gracz w części pierwszej) nieznacznie tylko opóźniła triumf Sith. W miejsce Malaka bowiem znaleźli się nowi Lordowie Sith, którzy skoncentrowali swe wysiłki na doszczętnym wyeliminowaniu strażników - Jedi. W chwili rozpoczęcia gry pozostaje ich zaledwie kilkunastu - ukrywających swą tożsamość i zaciekle tropionych przez zabójców Sith. Jednym z nich zaś jest naturalnie nasza postać. Na domiar złego osobnik ten nie pamięta, czemu i w jaki sposób na powrót znalazł się na terytorium Republiki.

Brak pamięci głównej postaci nie jest jednak równoznaczny z popularną w role-playing amnezją. Ten szczególny przypadek cierpi jedynie, wskutek uderzenia w głowę, na **zanik pamięci krótkotrwałej**. Całą resztę zaś - np. wydarzenia z okresu Wojen Mandaloriańskich, po których został wygnany, zdaje się rozmyślnie ukrywać przed graczem, który zmuszony jest rekonstruować je z fragmentarycznych wypowiedzi innych postaci. Dzięki temu ponownie, jak we wcześniejszym dziele Chrisa Avellone - Planescape: Torment, przyjdzie nam zmagać się z chwalebną i niechlubną przeszłością naszego bohatera.

Bez bieli i czerni

Fabuła The Sith Lords jest znacznie bardziej mroczna i ponura niż pierwszej części gry. Różnica jest taka jak Imperium Kontratakuje w stosunku do Nowej Nadziei. To w dużej mierze skutek osobowości głównego projektanta,



który sam twierdzi *„nie lubię happy endów, głównie dlatego, że nie wierzę w nie"*. Dzięki temu też Knights of the Old Republic II unika jednoznaczności, wyraźnych dopowiedzeń i podziału na czarne i białe. Jest znacznie bardziej dorosła, także w tym sensie, że nie pozwala na przyjęcie archetypów, np. dobrego Jedi, i automatyczne zaliczanie rozmów i questów metodą „pierwsza odpowiedź z góry jest dobra". Co więcej towarzyszący ci od pierwszych chwil mentor - Kreia - jest głosem sumienia lepszym nawet niż w pierwszej części Jolee Bindo. Właśnie ona niejednokrotnie uświadomi ci, że nawet najlepsze pobudki mogą wydać złe owoce i odwrotnie - pozorne działania okrutne na krótką metę mogą ostatecznie okazać się błogosławieństwem. Niby truizm, ale poza Planescape: Torment nie było dotąd gry skłaniającej do rozważań tego typu.

Gra wielokrotnego użytku

Star Wars: Knights of the Old Republic II jest niezrównana także, jeśli chodzi o 'replayability', czyli atrakcyjną możliwość ponownego jej rozegrania po jednokrotnym ukończeniu. I nie tylko dlatego, że dostępne są dwie płcie (co wiąże się z wątkiem miłosnym), trzy klasy podstawowe i sześć prestiżowych i dodatkowo po kilka sposobów rozwiązania każdego z problemów. Wpływ na fabułę mają także wydarzenia minione - ściślej: losy bohaterów pierwszej części. Dzieje się tak dzięki pytaniom, na jakie odpowiada niemal na początku gry postać gracza (podobnie rozwiązany został problem wyglądu zaginionego miecza świetlnego głównej postaci). Dzięki temu np. jeśli preferujesz rozwiązania etyczne w The Sith Lords, pojawi się Carth Onasi i Bastila. Dowodem na to, że przyjęty kurs ma znaczenie dla przebiegu gry i rozwoju fabuły ma także forma zakończenia gry. Ta zaś stanowi prawdziwe dzieło sztuki, gdyż jak w serii Fallout, zamyka wątki w zależności od tego, w jaki sposób postępował gracz.

Prawdziwą wielkość i złożoność gry pojąć można - jak w przypadku każdego wybitnego role-playing - dopiero przy drugim czy nawet dopiero trzecim jej przejściu.

Zmiany, zmiany, zmiany

The Sith Lords z założenia realizuje sprawdzoną już formułę. **Stąd właśnie wrażenie, że wszystko już znamy.** To jednak tylko pozory, gdyż rozwinięć jest mnóstwo. Najbardziej zna-

Mroczne Coruscant - Nar-Shadaa!

Otwieranie pojemników siłą może spowodować zniszczenie zawartości!

Zmiany, jakie wprowadza druga część Rycerzy Starej Republiki to głównie odpowiedź twórców na prośby graczy.

Pół-Jedi, pół-Sith.

Fire in the hole!

czącym spośród nich jest bez wątpienia to, że postawa moralna głównej postaci, wyrażająca się w zachowaniu i dialogach, znajduje przełożenie u postaci jej towarzyszących! W pierwszej części, niezależnie od kierunku, w jakim zmierzał bohater, jego drużyna szła za nim jak cień. W The Sith Lords jednak **postacie niezależne wyposażone zostały w kompletne, wiarygodne osobowości i preferencje** i część z nich może się wcale nie przyłączyć (łącznie istnieje 12 potencjalnych sprzymierzeńców), ci zaś, którzy to uczynią (do 10), ulegną przemianie - skorumpowaniu lub rehabilitacji! Innymi słowy oznacza to, że tym razem grupa podążać będzie ścieżką wiodącą ku jasnej bądź ciemnej stronie Mocy, wraz ze swym przywódcą! (Pojawia się nawet wątek tak charakterystyczny dla Star Wars „mistrza i ucznia"!) Wpływ na towarzyszy przejawia się także w tym, jak wiele ze swych historii zgodzą się ujawnić. A są one nie mniej ciekawe niż twoja własna!

Zmiany, jakie wprowadza druga część Rycerzy Starej Republiki, to głównie odpowiedź twórców na prośby graczy. Najważniejsza spośród nich to **zwiększenie limitu doświadczenia do 30 poziomu.** Dzięki temu mogły pojawić się klasy prestiżowe, podobne do tych pamiętanych z Neverwinter Nights: Hordes of Underdark. W tym przypadku jest ich sześć: po trzy dla każdej ze stron. Są to Weapon Master (Zbrojmistrz Jedi), Mistrz Jedi (Master), Watchman (Klucznik Jedi) oraz odpowiadające im Marauder (Niszczyciel Sith), Lord Sith, Assassin (Zabójca Sith).

Poważnie, o **ponad 60** poszerzony został zakres dostępnych graczom atutów i mocy, jak *Drain Force, Force Scream, Force Seeing, Battle Meditation* czy *Force Revive*. Zupełnie nowe są także miecze świetlne. Mają one w chwili obecnej po 6 miejsc na komponenty. Możliwa jest zmiana baterii, emitera i soczewek (nowe kolory: srebrny, jasnozielony, pomarańczowy) i pojawiło się kilkanaście nowych kryształów. Te najpotężniejsze - i najrzadsze - są związane ze swym właścicielem tak bardzo, że stają się potężniejsze wraz z jego rozwojem, a nawet dostosowują kolor „ostrza" do jego postawy etycznej! Twórcy twierdzą, że **istnieje łącznie ponad 60 możliwości usprawnienia miecza, co w połączeniu z kryształami i innymi komponentami - daje ponad 10 milionów kombinacji!**

Ponadto warto dbać także o towarzyszy, samodzielnie ich awansować (autoawans nie jest najlepszym z pomysłów) i wyposażać w wartościowe przedmioty. To zaś dlatego, że nigdy nie wiadomo, kiedy przyjdzie nam się w nich wcielić. W poprzedniej części miało to znaczenie tylko raz - w przypadku gry Juhani na pokładzie Leviathana. Tym razem w innych rolach występować będziemy regularnie.

Ataki form

Nacisk położony przez Obsidian Entertainment na miecz świetlny, ten jedyny w swym rodzaju symbol Jedi, przejawia się także w stworzeniu aż **7 form walki**, jakich nauczyć się może nasze alter ego (pozostałe 4 to techniki medytacyjne). Różnią się one znacząco pomiędzy sobą, np. *Ataru* wzorowane na dokonaniach Qui-Gon Jinna najlepiej stosować w walce z pojedynczym przeciwnikiem uzbrojonym w broń białą. Z kolei *Juyo* - pozwalające walczyć jak Mace Windu - jest niezwykle skuteczna w walce z innym Jedi, ale łatwo wystawić się na kontratak przeciwnika. Podobnie jest z *Shi-Cho*, niezrównanym w przypadku starcia z wieloma przeciwnikami, czy *Soresu* w walce z przeciwnikiem z blasterem. Dzięki temu nie tylko zwiększyły się możliwości taktyczne starć (które wciąż rozgrywane są w fazowym czasie rzeczywistym z opcją aktywnej pauzy w każdym momencie), ale także **wyeliminowano słabość walki pojedynczym mieczem, która** nagle stała się atrakcyjną alternatywną dla dwóch mieczów czy miecza o podwójnym ostrzu. Formy uzupełniają dostępne wszystkim towarzyszom postawy - agresywna, obronna, wsparcia itp.

Zmiany ewolucyjne dotyczą także rozwiązań technologicznych. Najpowszechniejszym zarzutem, jaki wysuwany jest w stosunku do The Sith Lords, jest **względnie słaba jakość jej oprawy wizualnej**. Rzeczywiście Knights of the Old Republic II stworzona została w oparciu o technologię pierwszej części. Z drugiej strony jednak, nie jest to już przecież wcale ten sam Oddyssey engine, co dwa lata temu. Stał się znacznie bardziej wydajny (tam, gdzie wcześniej wyświetlane było co najwyżej 15 osób, teraz z powodzeniem jest ich 30), co wpływa także na czasy ładowania kolejnych plansz. The Sith Lords wprowadziła także deszcz i śnieg czy - inna prośba graczy - szaty Jedi i Sith: od prostych strojów Qui-

Wyścigi swoop bike'ów są jeszcze trudniejsze - pojawiła się opcja skakania - ale na szczęście nadal są nieobowiązkowe.

5 z 60

W STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS POJAWIŁO SIĘ PONAD 60 NOWYCH ATUTÓW I MOCY. DOSTĘPNE SĄ ONE ZWYKLE DOŚWIADCZONYM POSTACIOM, ICH POTĘGA ZAŚ W PEŁNI ODPOWIADA WYMOGOM MISTRZÓW MOCY!

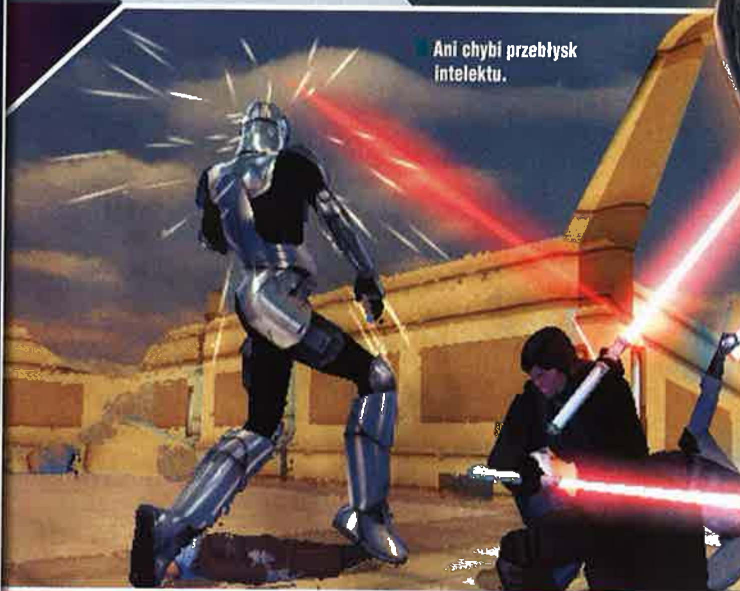
FORCE CRUSH (MOC CIEMNEJ STRONY)
Moc umożliwia wykorzystanie ciemnej strony, by zdalnie zmiażdżyć ciało przeciwnika. Wystarczy gest, by unieść go w górę i bez względu na używany pancerz strzaskać jego kości!

BATTLE MEDITATION (MOC UNIWERSALNA)
Przypisana w pierwszej części Bastili Battle Meditation teraz dostępna jest także innym Jedi. Ten rzadki i cenny dar pozwala zmienić losy największych nawet starć. Inspiruje i dodaje ducha sprzymierzeńcom, łamie wolę i demoralizuje przeciwników.

FORCE SCREAM (MOC CIEMNEJ STRONY)
Jedna z najpotężniejszych mocy dostępnych mistrzom ciemnej strony Mocy. Pozwala im skanalizować ją w jednym ogłuszającym wrzasku, zmieniającym walecznych przeciwników w bezbronne ofiary.

FORCE FURY (MOC CIEMNEJ STRONY)
Moc dostępna Niszczycielom Sith, pozwalająca im przemienić spalającą ich nienawiść w pierwotną wściekłość. Wprowadzeni w stan szału Niszczyciele w pełni godni są swej nazwy, a ich potęga wzrasta z każdą kolejną ofiarą!

FORCE SIGHT (MOC UNIWERSALNA)
Umożliwia widzenie poprzez Moc. Usuwa część przeszkód, pozwalając dostrzec wewnętrzne aury istot żywych i zarazem określić ich postawę moralną.



Ani chybi przebłysk intelektu.

Gon Jinna czy Dartha Maula po ceremonialne „kimona" tak dobrze pasujące do orientalnych form sztuki walki mieczem świetlnym. Pojawiły się również nowe światy, rasy - Sullustanie (jak Nien Numb - drugi pilot Millenium Falcona w Powrocie Jedi) czy „źli krewni Ithorian" - Querreni, a zróżnicowanie postaci niezależnych jest teraz znacznie, znacznie większe.

Wersja PC Knights of the Old Republic II tworzona była jednocześnie z wydaną wcześniej wersją Xbox. Widoczne jest to zwłaszcza w jakości tekstur, w wysokich rozdzielczościach czy możliwości gry w rozdzielczości do 1600 x 1200, antialiasingu x8 i filtrowaniu anizotropicznym x16. Typowy dla PC jest także interfejs, który w przeciwieństwie do wersji Xbox nie przysłania połowy ekranu (warto nadmienić, że jego elementy znikają, gdy nie są niezbędne). Z nowości wymienić należy wprowadzenie **dwóch zestawów broni i ikony pozwalającej w jednej chwili przejść z walki dystansowej do walki wręcz i odwrotnie.**

Nieodmiennie dobre jest wreszcie audio. The Sith Lords, naturalnie, szczycić się może pełnym dubbingiem - mówią, i to znakomicie, nawet postacie zupełnie nieznaczące. W gruncie rzeczy jedynym głosem, jaki nie przypadł nam go gustu, był Bao-Dur, gdyż był - ponoć umyślnie! - całkowicie wyprany z emocji. Warto wreszcie też wspomnieć, że ścieżkę dźwiękową gry skomponował pracownik LucasArts - Mark Griskey, i że jest ona na poziomie, jeśli nie samego Johna Williamsa, to przynajmniej Jeremy'ego Soule'a.

Mroczne widma

The Sith Lords nie jest jednak pozbawiona wad. **Nie udało się np. zmniejszyć przepaści, jaka dzieli Jedi i nie-Jedi, co sprawia, że ciężko jest jedynie w pierwszej części gry.** Z drugiej strony, nadludzkie zdolności Jedi zgodne są z kanonem Star Wars.

Innym mankamentem, zdaniem wielu, jest, tak jak w Planescape: Torment, **dużo, dużo tekstu - łącznie ponad pół miliona słów! Przez to gra jest znacznie mniej przyjazna dla tych, którzy angielski znają w stopniu podstawowym** (szanse na spolszczenie są właściwie żadne; uległa mu jedynie instrukcja i obwoluta pudełka DVD). Najpoważniejszym spośród wszystkich

zdaje się ostatecznie fakt, że gra powoli się rozkręca - trzeba tak z 10 h grania, by poczuć jej właściwy klimat. Z drugiej jednak strony, cierpliwość jest cnotą Jedi, a nagroda za nią jest w tym przypadku cenna.

Gra jest też mniej stabilna niż poprzedniczka – o ile tamta nigdy mi się nie zawiesiła, tej czasem się to trafia, co nawet odnotowano w instrukcji, radząc robić save'y co ok. 30 minut.

Władcy Mocy

Star Wars: Knights of the Old Republic II stanowi prawdziwe mistrzostwo treści role-playing. Liczba i jakość (!) kombinacji sprawiają, że autentyczną wielkość The Sith Lords pojąć można dopiero - jak w przypadku każdego wybitnego role-playing - dopiero przy drugim czy nawet dopiero trzecim podejściu.

Naturalnie prawdziwe są także zarzuty, że jest to tylko trochę więcej tego samego, co wcześniej. Z drugiej strony, w krainie ślepców jednooki jest królem. Dlatego też The Sith Lords powinna stać się pozycją obowiązkową nie tylko dla fanów pierwszej części, ale miłośników role-playing w ogóle. **|CDA|**

9

GRYWALNOŚĆ		9
VIDEO		7
AUDIO		9

WERDYKT

- + jeszcze więcej tego samego!
- + znakomita fabuła
- + dorosły, mroczny klimat
- + limit 30 poziomów
- + ponad 60 nowych atutów i mocy
- + zmiany w systemie walki mieczem świetlnym
- + niemal idealne audio

- − jeszcze więcej tego samego...
- − nadludzkie zdolności Jedi
- − tym razem wyłącznie po angielsku :(
- − problemy ze stabilnością

STAR WARS KOTOR II!

KONKURS

Do Wygrania 5 zestawów, w każdym z nich zaś gra Star Wars: Knights of The Old Republic PC PL, książka i komiks z serii Star Wars.

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy Jedi może wykorzystywać w grze moce Ciemnej Strony?

A) Naturalnie
B) Tylko za pisemnym zezwoleniem swego mistrza
C) Nigdy!

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) I wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2005r.

LEM LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Fundatorem nagród jest LEM - dystrybutor gry Star Wars: Knights of The Old Republic II - The Sith Lords PC/Xbox na terenie Polski.

Źle się bawicie, panowie!

Firmie PLAY już nie wystarcza, że wydaje swoje „pismo o grach" (w którym ich własne produkty oceniane są nad wyraz dobrze). Teraz do tego dołożyła jeszcze portal internetowy, w którym m.in. pojawiają się porównania gier. Tam, rzecz jasna w pełni bezstronnie, dowiedziono, że Zoo Empire jest grą lepszą od Zoo Tycoona 2. Czekamy teraz na dowód, że Ziemia jest płaska.

PRODUCENT: ENLIGHT SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: PLAY/MAXGAME
CENA: 20 ZŁ
WWW.ENLIGHT.COM/ZE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | KONKURENCJA DLA GRY MICROSOFTU

Zoo Empire

W starciu z takim gigantem jak Microsoft mało kto ma szansę na uszczknięcie czegokolwiek dla siebie. Tym bardziej jeśli dysponuje naprawdę małym budżetem. Czasem jednak niepozorna gra niewielkiej firmy może okazać się wcale nie gorsza od szumnie reklamowanej produkcji potentata branżowego.

Enlight ze swoim Zoo Empire na pewno nie może próbować nawet stawić czoło tuzowi branży, który wydał kupę pieniędzy tak na stworzenie, jak i reklamę Zoo Tycoona 2. Ten ostatni jednak nieco zawiódł oczekiwania. Dla porządku trzeba jednak powiedzieć, że Zoo Empire prezentuje się gorzej od niego. Tu jednak pojawia się kwestia ekonomiczna. O ile gra Microsoftu kosztuje 100 złotych, dystrybutor ZE życzy sobie zań tylko złociszy 20. **Różnice w grywalności zaś nie tłumaczą pięciokrotnie wyższej ceny.**

Co my tu mamy?

Gra oferuje **dwa tryby rozgrywki**: kampanię oraz swobodną grę, która pozwala na wybudowanie ZOO od samego początku. Sytuację w kampanii dodatkowo komplikuje fakt, że gracz nie może sam wybrać poziomu trudności. Znacznie większe możliwości oczywiście daje gra swobodna, w której na początku wybieramy wielkość ogrodu oraz wygląd wejścia, po czym jesteśmy rzucani na głęboką wodę - wszystko trzeba później wykreować samodzielnie.

Co robić należy

Wcześniej należy ustalić, ile gotówki dostępne będzie na starcie. To pozwala mniej doświadczonym ekonomicznie graczom na bezstresową grę - maksymalnie można dostać aż milion dolarów, co w przypadku Zoo Empire jest kwotą wystarczającą na zorganizowanie znakomitego oraz w pełni wyposażonego ogrodu.

A wbrew pozorom, **nie jest to takie znów łatwe**. Na początku budujemy wybiegi (lub jeszcze wcześniej, zajmujemy się ukształtowaniem terenu, co też jest oczywiście możliwe). Do wyboru mamy kilka rodzajów ogrodzeń. Należy już na początku rozplanować, które zwierzę będzie w jakim rodzaju wybiegu. Nie jest polecane zamykanie słonia zwykłym drewnianym płotkiem – no, chyba że ktoś ma ochotę zobaczyć przerażonych zwiedzających. Następnie warto zajrzeć do menusów, w których wybieramy jeszcze drogi, budujemy potrzebne budynki, ławki dla znużonych, automaty z colą i bary. Warto też zainwestować w specjalną kolejkę, która pozwoli za odpowiednią opłatą na zwiedzenie z góry. Wszystkie te czynności najlepiej robić z zatrzymanym czasem. Gdy już ZOO będzie gotowe, obsługa zatrudniona, atrakcje ustawione, zwierzęta kupione - można otwierać.

Interfejs

Powyższy akapit nawet w małej części nie oddaje złożoności gry. Dostępnych opcji jest multum i

po prostu nie ma miejsca, by je tu wszystkie wymieniać. Warto za to zająć się tym, jak do nich dochodzimy. Zoo Empire niestety co chwila zmusza gracza, żeby się przebijał przez dziesiątki plansz i menusów. Obsługa nie jest może bardzo skomplikowana, ale nieco uciążliwa.

Graficznie ZE prezentuje się dobrze tylko na pudełku - w akcji jest o klasę gorsza od konkurencji z Microsoftu. Tym niemniej nie straszy, pozwala na swobodne poruszanie się po ZOO, a nawet patrzenie oczami wybranego zwiedzającego. Szumnie zapowiadana w Zoo Tycoonie 2 opcja robienia zdjęć jest również i tutaj.

Zoo Empire cechuje jeszcze jedna wada - **duża awaryjność i sporo drobnych, choć irytujących, błędów**. Wszystkie ponoć zostały poprawione w patchu, który wyszedł już jakiś czas temu. Niestety, nie działa on z polską wersją językową. Jak mnie zapewnił przedstawiciel hurtowni Play, wkrótce powinien pojawić się nowy. Musimy wierzyć na słowo i mieć nadzieję, że przy okazji poprawione zostanie wyświetlanie napisów w menu. Gra jest zlokalizowana „kinowo" i w niektórych miejscach tekst jest ucinany, bo po prostu się nie mieści.

Co wybrać?

Jeśli nie dbasz o stan portfela, zdecyduj się na Zoo Tycoona 2. W przeciwnym przypadku polecam zainteresowanie się Zoo Empire. To tytuł dużo bardziej cichy, niepoparty wielką kampanią reklamową - a niewiele gorszy. Druga jego część powinna już skopać tyłek Microsoftowi. Czego sobie i wam życzę. **[CDA]**

5+

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

+ cena
+ można pograć

- masa błędów
- niedopracowany interfejs

PRODUCENT: VERANT INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 139,90 + 49,90 MIESIĘCZNEGO ABONAMENTU
WWW.EVERQUEST2.STATION.SONY.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIV 1,1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | CICHA PREMIERA

EverQuest II

EQ był bodajże pierwszym dużym MMORPG-iem z grafiką 3D, okazał się także jedną z najpopularniejszych online'ówek wszech czasów. Premiera dwójki była więc wielkim wydarzeniem... a właściwie powinna była być, bo w rzeczywistości przebiegła bardzo spokojnie. Ba - przeszła niemalże niezauważona...

Wszystkiemu winny World of Warcraft, ale choć to bez wątpienia tytuł przełomowy, na EverQuesta II też warto uwagę zwrócić, zwłaszcza jeśli macie sporo wolnego czasu, który chcielibyście mu poświęcić.

MMO PL

Do recenzji otrzymaliśmy wersję PL, aczkolwiek z oczywistych względów spolszczenie ogranicza się do pudełka i instrukcji. Zadanie wykonane zostało **całkiem nieźle, zarówno od strony merytorycznej, jak i językowej** (z czym w przypadku Cenegi różnie bywa). Mamy opis interfejsu użytkownika, ras, profesji i rozwoju postaci, miast, walki, a także podstawy używania czarów i umiejętności oraz całkiem niezły rozdział poświęcony rzemiosłu. W sumie – gdy doliczy się do tego jeszcze 2 płyty DVD, dzięki którym instalacja nie wymaga żonglerki – pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne. Kłopoty są jednak tuż, tuż...

Jak kupić grę na raty?

Jedną z większych zalet EQ2 jest bez wątpienia cena. **Niecałe 140 złoty za grę online z miesięczną subskrypcją to obecnie najniższa cena w PL.** Final Fantasy XI kosztuje złotych 240, World of Warcraft prawie 200. Wygląda, jakby Cenega zrobiła krok w bardzo dobrym kierunku, który należałoby pochwalić i w ogóle. Niestety, jest nieco mniej różowo, **bo mimo odpowiednich napisów na pudełku („*Zawiera 30 dni subskrypcji*") bez uiszczenia dodatkowych opłat w EQ2 zagrać się nie da!**

Trzeba dysponować albo kartą płatniczą akceptowaną w Necie, albo kartą-zdrapką. Te ostatnie są wprawdzie dostępne za złotówki u polskiego dystrybutora ale... gdzie jest tych 30 darmowych dni??? Sytuację wyjaśniły dopiero telefony do Cenegi, bo na stronie nawet miesiąc po premierze żadnego wyjaśnienia nie ma. Okazuje się, że **30 dni - owszem - mamy, ale dopiero jako bonus – pierwsze 30 dni musimy opłacić sobie sami.** By zagrać, trzeba więc wydać nie 140 - a 190 złotych! Fakt, że za tę cenę otrzymujemy 2 miesiące gry, a nie jeden, ale trudno nie poczuć się niefajnie, jeśli po kupnie gry nagle okazuje się, że czegoś tu jeszcze brakuje i z grania nici...

Pierwsze kroki

Zakładając, że udało się nam jednak questa *„nie zniechęcić się do gry mimo problemów z subskrypcją"* wykonać, dalsze obcowanie z EQ2 jest już znacznie przyjemniejsze. Tworzymy postać (o czym jeszcze będzie), następnie dowiadujemy się o kataklizmie, jaki nawiedził Norrath, o ocalałych miastach (dwóch: Qeynos i Freeport) i akcji wyławiania rozbitków. Tak kończy się wstęp, po którym pojawia się okręt i wyławia naszego bohatera, a jego załoga zaznajamia nas z podstawami gry. Po ich opanowaniu lądujemy na Wyspie Uchodźców (specjalne miejsce dla początkujących), a zanim dojdziemy tam do poziomu mniej więcej piątego, wybierzemy sobie profesję, miasto, w którym będziemy chcieli zamieszkać po opuszczeniu wyspy, a także poznając - jeśli zechcemy - podstawy bardzo rozbudowanego rzemiosła. Po zakończeniu nauki docieramy

Jeśli masz mnóstwo czasu na granie, bardzo mocny komputer, zaś na dokładkę od miłości od pierwszego wrażenia wolisz powolne docieranie się... mimo wszystko ściągnij 14 dniową darmową wersję testową, w końcu i tak nic nie tracisz!

kolejnym statkiem do wybranego podgrodzia (na wejście za mury trzeba sobie zasłużyć), dostajemy pokój w gospodzie oraz kolejne questy do wykonania. I jeśli tylko będziemy się ich trzymać, z poznaniem okolicy, a także dostaniem się do miasta nie będzie problemu. Nawet podczas grania solo przez pierwsze parę dni będziemy mieli pełne ręce roboty, bo **questów jest całe mnóstwo.**

Rasy i profesje

Zostawmy jednak na chwilę świat gry, a wróćmy do tworzenia postaci. Do wyboru mamy aż **16** ras, wśród których prócz ludzi (a także wywodzących się od nich barbarzyńców i erudytów), elfów (w kilku odmianach z ciemnymi włącznie), gnomów, krasnoludów czy niziołków znajdują się także ogry i trolle oraz kilka jeszcze dziwniejszych ras „odzwierzęcych". Różnią się one wszystkie nie tylko wyglądem (mamy zresztą bardzo, bardzo rozbudowane możliwości jego zmiany), ale także predyspozycjami do profesji i charakterem. Zostało to zresztą nieźle opisane w instrukcji, którą naprawdę warto przeczytać.

Jeśli chodzi o profesje, zostały one podzielone na **4 główne archetypy**: wojownika, maga, kapłana i zwiadowcy, z których na Wyspie Uchodźców wybiera się jeden. Ale na tym nie koniec, bo po osiągnięciu wyższych poziomów i wykonaniu zadań kluczowych można jeszcze wybrać sobie **klasę** (po 3 na archetyp, dostępne około poziomu 10) i **podklasę** (po 2 na klasę, poziom 20). W sumie jest ich **36 plus 12 opcjonalnych profesji rzemieślniczych** – jeśli chodzi o możliwości rozwoju postaci EQ2 jest - jak widać - bardzo rozbudowany.

Gildie

Choć rozwój postaci jest bardzo rozbudowany, dochodzą do tego jeszcze **gildie**. Wprawdzie całkowicie opcjonalne, ale jeśli zamierzasz spędzać w tym świecie więcej czasu, warto albo dołączyć do jednej z już istniejących, albo stworzyć własną. Wystarczy zresztą do tego jedynie 6 graczy i 60 sztuk srebra, co nawet dla jednego gracza wcale nie jest kwotą dużą.

Tak jak pojedyncze postacie, tak i gildie rozwijają i awansują, tyle że robią to zdobywając rękoma swych członków-opiekunów (mianują ich założyciele) punkty prestiżu. Członek normalny (ależ to brzmi...) wprawdzie też może punkty prestiżu zdobywać, ale robi to jedynie na własne konto.

PŁATNE PRZYGODY

Dotychczas stosowaną praktyką w MMO-ach były miesięczne opłaty, w zamian za które miało się zagwarantowaną nie tylko możliwość grania, ale także dostęp do wszystkich uaktualnień, (o ile te nie były wydawane jako osobne dodatki, które kupowało się na płytach). Ale w EQ2 ma do tego dojść jeszcze coś pośredniego: płatne uaktualnienia będące czymś w rodzaju dodatkowej kampanii, czyli tak zwane Adventure Pack.

Idea jest całkiem prosta: zamiast wydawać co jakiś czas duże i dość drogie uaktualnienia, lepiej wydawać mniejsze i tańsze częściej. Ale to nie wszystko. O ile bowiem uaktualnienia duże kupowało się w całości, Adventure Packi mają się składać z dwóch części. Darmowej, którą będą mogli sobie ściągnąć wszyscy oraz rozszerzającej ją części płatnej, dostępnej dopiero po uiszczeniu opłaty. Dzięki takiemu podziałowi każdy będzie miał możliwość ich wypróbowania, a jeśli dana kampania przypadnie komuś do gustu, nie trzeba będzie iść do sklepu po płytę, bo i tak wszystko ściągnie się z Netu.

Data premiery pierwszego AP nie została jeszcze podana, podobnie jak i cena (ale używane jest na nią określenie 'a small fee', co pozwala wierzyć, że cena nie będzie zbyt wygórowana), ale wiadomo już co nieco o jej temacie. Ma opowiadać o ciemnych elfach, a także wyjaśniać, przynajmniej częściowo, co wydarzyło się w ciągu pięciuset lat dzielących EQ2 od jedynki.

Czy pomysł płatnych kampanii się przyjmie? Sama idea wydaje się bardzo dobra, ale pozostaje jedna, bardzo istotna niewiadoma. Cena. Jeśli jednak będzie odpowiednio niska, nie ma się co o ich przyszłość obawiać.

Głodny? Zamów pizzę!

W czasie gry wystarczy tylko wpisać */pizza*, a będziesz mógł, nie wychodząc z gry, zamówić sobie pizzę w Pizza Hut. Niestety, tylko jeśli mieszkasz w USA...

Mimo wszystkich jej zalet trudno mi jednak tę grę szczerze polecić.

Prestiż gildia może również tracić, trzeba więc o niego dbać wykonując regularnie zadania na rzecz miasta. Zależą od tego wpływy, a od nich dostęp do miejskich urzędników, przydzielanych questów i przedmiotów prestiżowych, jest się więc o co bić. Zresztą nie tylko o to: za punkty prestiżu można kupować także przedmioty prestiżowe, także dla siebie (np. wierzchowce), nie mówiąc o takich bajerach, jak na przykład salutujący członkowi prestiżowej gildii strażnicy.

Ale to nie wszystko, do czego przydaje się członkostwo w gildii. W chwili obecnej walki tych organizacji o wpływy to w zasadzie jedyny sposób by ścierać się z innymi graczami. I miastami – mimo że jedno jest dobre, a drugie złe, toczy się między nimi coś w rodzaju zimnej wojny: nie ma bezpośrednich starć, tylko walka o wpływy.

Rany, leczenie i gra solo

Na tym przykładzie widać niestety, że EverQuest 2 należy do starszej generacji MMORPG-ów niż WoW. EQ2 jest bowiem pod tym względem dużo bardziej „upierdliwy" i zanim się nam zdrowie zregeneruje, zdążymy się już parę razy zastanowić, co by tu wziąć do czytania, oglądania, zjedzenia lub wypicia... Naprawdę trudno odpędzić się od myśli, że niepotrzebnie tracimy czas. I jeśli tylko nie chodzimy w drużynie z kapłanem, to szkoda gadać. **W tej grze drużyny bez kapłana nie mają po prostu sensu.**

Śmierć i jej konsekwencje

Zbyt różowo nie jest także w przypadku śmierci. Gdy postać zginie, gracz ma do wyboru dwie opcje: albo będzie sobie leżał na ziemi i czekał, aż ktoś go wskrzesi, albo opuści swoje ciało, by zostać wskrzeszonym w pobliskim *explorer camp*. Jest jednak jeden, a nawet trzy haczyki. Otóż, **w momencie śmierci traci się punkty doświadczenia, dostaje minusy do statystyk, a przedmioty ulegają uszkodzeniu – i to niezależnie od tego, czy za chwilę zostaniemy przez kogoś wskrzeszeni, czy też opuścimy swe ciało.**

Jeśli jednak po śmierci zostaniemy wskrzeszeni, ewentualnie wrócimy na miejsce śmierci i zaabsorbujemy utracony tam kawałek duszy, odzyskamy znaczną część punktów doświadczenia (ale nie wszystkie!) i pozbędziemy się minusów do statystyk. Jeśli jednak ciała nie uda się nam odzyskać, minusy znikną dopiero po trzech dniach czasu rzeczywistego, niezależnie od tego, czy będziemy w tym czasie grali, czy też nie.

W dodatku **efekty śmierci kumulują się.** Jeżeli zginiemy 5 razy w ciągu 3 dni (za 6 i kolejnymi razami nie dostajemy już minusów do cech), nie odzyskując ani jednego kawałka duszy, zostaniemy z postacią nienadającą się do gry. Żeby było jeszcze śmieszniej, możemy zostawić tylko 10 kawałków duszy – jeśli zginiemy 11 raz, a nikt nas nie wskrzesi, nie będziemy mieli żadnej możliwości odzyskania chociaż części punktów doświadczenia.

Ostatnim pomysłem na dobicie graczy jest zaś **dzielenie minusów w drużynie.** W założeniu miało ono ułatwić odzyskiwanie doświadczenia, bo sześć współpracujących ze sobą postaci szybciej zdobędzie nowe punkty doświadczenia niż jedna, ale w praktyce... tak się składa, że **jeśli już nasza postać minusy w ten czy inny sposób zdobędzie, stanie się persona non grata i na dołączenie do jakiejkolwiek drużyny nie mamy nawet co liczyć...**

Tak dla porównania w WoW minusy do statystyk znikają w ciągu paru minut (czas zależy od poziomu – im wyższy, tym

EVERQUEST II

NIEZBĘDNIK GRACZA

http://eqiiforums.station.sony.com/eq2
Oficjalne forum gry na SOE – prawdziwa skarbnica wiedzy o wszystkim, co związane z EQ2.

http://www.gry-online.pl/eq2/index.asp
Strona wprawdzie polska, ale po angielsku, zawiera między innymi bardzo dobry opis questów wraz z mapami.

trwa to dłużej), zaś doświadczenia od jednego z patchy nie traci się już w ogóle (choć instrukcja jeszcze tak twierdzi)...

Oprawa

Jednym zdaniem - **niezła, ale nie powalająca.** W przeciwieństwie do WoW twórcy postawili na fotorealizm, a nie baśń – co, mimo bardzo dużych wymagań sprzętowych, już obecnie sprawia nieco gorsze wrażenie. Choćby dlatego, że można ją bezpośrednio porównać na przykład z ostatnimi FPS-ami, a to potrafi zaboleć nawet największego fana. Zresztą nawet wśród MMORPG-ów lepiej prezentuje się choćby Lineage II. W dodatku taka grafika szybciej się zestarzeje – dzisiejszy fotorealizm za rok pewnie będzie już tylko „low detail graphic"... Poza tym pozostaje jeszcze **kwestia map**. Świat podzielony został na obszary i przy przechodzeniu pomiędzy nimi pokazuje się nam ładniutki ekranik ładowania. Nie trwa to wprawdzie zbyt długo, ale i tak odrywa od gry. Zaś przy dużym pingu przejście do nowego obszaru często kończy się wyrzuceniem z gry. I jeszcze kwestia wielkości tych map: przykro mi to pisać, ale po WoW trudno nie nabawić się w EQ2 klaustrofobii... Te, z którymi mamy do czynienia na początku, są naprawdę malutkie, a zanim wydostaniemy się z miasta i trafimy na mniej ograniczone mapy, minie sporo czasu...

Zastrzeżenia można mieć także do dźwięków. WoW porwał połowę redakcji już po pierwszych taktach, a na EQ2 nikt szczególnej uwagi nie zwrócił i po paru minutach (zaś później kazali mi założyć słuchawki). Nie żeby był zły, bo i muza, i odgłosy klimat trzymają całkiem nieźle, ale niestety w bezpośrednim porównaniu z WoW nie ma szans. Zwyczajnie brakuje tego czegoś, co sprawia, że już po paru pierwszych sekundach wiadomo, że oto mamy do czynienia z czymś wyjątkowym.

Dla kogo?

Miesiąc grania kosztuje 50 złotych (lub 15$) i jest to w chwili obecnej stawka w miarę standardowa. Są wprawdzie gry o parę dolarów tańsze, ale generalny trend wśród nowych tytułów to właśnie 15$. Na nasze warunki nie jest to mało, zwłaszcza jeśli się nie ma własnego źródła dochodów, ale patrząc z drugiej strony, otrzymujemy w zamian ciągle ewoluujący świat pełen przygód, dzięki czemu może to być jedyny wydatek na grę – na nic więcej i tak nie będziemy mieli czasu.

Bo też czas odgrywa w tej grze bardzo ważną rolę. **EQ2 pomyślany bowiem został jako gra grupowa.** Oczywiście można grać solo, ale szybko dochodzi się do momentu, w którym nie ma już co robić. **Około 25 poziomu zostają nam już tylko same trudne questy przygotowane z myślą o drużynach.** A kto chciałby wyruszyć na quest z osobą, która za godzinę będzie musiała kończyć, jeśli w tym czasie nie ma szansy go ukończyć? Zresztą ten 25 poziom można osiągnąć solo dopiero od niedawna, kiedy to jedno z uaktualnień dodało sporo nowych questów dla grających solo - wcześniej był to maks. poziom 20.

Paragraf 22(*)

Dlaczego paragraf 22? **Bo mimo wszystkich zalet trudno mi tę grę szczerze polecić.** I już tłumaczę dlaczego: żeby w naszych warunkach grać online (czytaj: mieć za co kupić abonament i odpowiednio mocny sprzęt), wypada mieć własne źródło dochodów, ale jeśli ma się własne źródło dochodów, w obecnych realiach trudno o wolny czas. A przy małej ilości wolnego czasu gra w EQ2 nie ma sensu...

Można jednak podejść do EQ2 z nieco innej, bardziej optymistycznej strony: jeśli masz sporo czasu na granie, do tego bardzo mocny komputer, zaś na dokładkę od miłości od pierwszego wrażenia wolisz powolne docieranie się i zgłębianie sekretów, właśnie znalazłeś MMORPG-a dla siebie! Tyle że jeśli na choćby jedno z tych pytań odpowiedziałeś „nie" lub „nie wiem", poczekaj na drugi rzut World of Warcraft...

(*) paragraf, który w czasie II wojny światowej dawał prawo amerykańskim pilotom odmówić wykonywania lotów bojowych z powodu... schorzeń psychicznych. Dowcip polegał na tym, że owe schorzenia należało zgłosić osobiście, a dowództwo wychodziło z założenia, że skoro ktoś mówi, że jest wariatem, to na pewno symuluje i nie należy go zwalniać od wykonywania obowiązków. Jest to przy okazji tytuł znakomitej książki (autorstwa J. Hellera), którą polecamy do poczytania tak fanom wojaka Szwejka jak i Kompanii Braci. Tu użyty w znaczeniu „jestem za a nawet przeciw". [redakcja] **[CDA]**

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
	7

WERDYKT

- \+ można płacić abonament w złotówkach
- \+ duże możliwości rozwoju postaci
- \+ spory świat
- \+ dużo questów
- \+ dużo opcji dla zaawansowanych

- – trzeba mieć kupę czasu
- – duże rzeczywiste wymagania sprzętowe
- – taka sobie grafika
- – bardzo ograniczony PvP
- – ograniczone możliwości gry solo

- PRODUCENT: MIDWAY
- DYSTRYBUTOR: NOVA GRA
- CENA: 18,50 ZŁ
- WWW.PSIOPSGAME.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1,0 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Niesamowite jest w grze wrażenie autentycznej potęgi, jaką dają ci moce psi.

HUT SĘDZIMIR | UŻYJ PSI, LUKE!

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY

Podtytuł gry Psi-Ops, nowej produkcji znanej w branży firmy Midway Entertainment, to co prawda *Mindgate Conspiracy*, ale równie dobrze mógłby brzmieć *Potężny Umysł*. W tej grze bowiem najpotężniejszą bronią są nie szybkostrzelne karabiny i ostra amunicja, a to, co siedzi w głowie jej głównego bohatera.

Zbieg okoliczności? Dowód na skuteczność wywiadu przemysłowego? Trudno powiedzieć, co sprawiło, że dwie gry bardzo do siebie podobne – pod względem głównego pomysłu na zabawę, mechaniki rozgrywki, a w pewnym sensie nawet tematyki – niemal równocześnie trafiły na rynek. Obie wpierw w wersji konsolowej, a później w edycji PC. Te dwie produkcje to Second Sight zespołu Free Radical oraz Psi-Ops firmy Midway. Recenzję pierwszego z tych tytułów mogliście przeczytać w poprzednim numerze, skrótowe porównanie obu gier znajdziecie gdzieś na tych stronach w ramce, a recenzję Psi-Ops... przeczytacie poniżej!

Agent z amnezją

Psi-Ops to produkcja, która pod wieloma względami mogłaby być średniakiem, jakich na rynku wiele; jednak jej twórcy niemal każdy element tego tytułu rozwinęli, zmodyfikowali tak, że z przeciętnego stał się on jedną z ciekawszych PC-towych gier akcji ostatnich miesięcy. Widać to już w postaci głównego bohatera, Nicka Scryera, który na pierwszy rzut oka zdaje się kolejnym z bezmózgich, przypakowanych komandosów w stylu Poważnego Sama czy Atomowego Księcia. Scryer trafia do kompleksu wojskowego organizacji o nazwie The Movement jako... więzień. Dokładniej mówiąc, jako jeden z wielu więźniów, armijnych żołnierzy pochwyconych przez The Movement i zamienionych dzięki neuroobrożom w pozbawione własnej woli mięso armatnie.

Rzeczywistość nie jest jednak taka, jaką jawi się na pierwszy rzut oka – naprawdę **Scryer to człowiek tajnej rządowej agencji** Mindgate,

Czasem warto postawić na dyskrecję, a nie frontalny atak.

Ciekawe, jak wysoko jest tam sufit?

W wolnych chwilach Nick udziela lekcji breaka.

Bonusowe gnomy

W grze poukrywanych jest mnóstwo najróżniejszych bonusów i sekretów, w tym m.in. dodatkowe tryby gry, możliwość zmiany „skina" na głównym bohaterze itd. Niektóre sekrety aktywuje się po ukończeniu gry na wyższych poziomach trudności, inne to klasyczne sekrety, aktywowane po wpisaniu określonego kodu, jeszcze inne (dodatkowe misje) pojawiają się, gdy w trakcie normalnej gry zbierasz poukrywane tu i ówdzie małe „gnomy". Skąd ten pomysł?

Zaraz, zaraz... Ona miała na imię Agnieszka czy Ewa?

Poziomy na poziomie

Fabuła gry obejmuje **osiem bardzo rozległych poziomów**, a każdy z nich podzielony jest na szereg mniejszych etapów rozgraniczonych animacjami i... punktami kontrolnymi. Psi-Ops to produkcja, która zadebiutowała na konsolach, wykorzystuje więc taki, a nie inny system zapisu stanu gry. Co gorsza, **gra nie obsługuje opcji „autosave"**, w związku z czym pamięta ostatni punkt kontrolny tylko do momentu wyjścia z gry. Jeśli np. nagle zabraknie prądu lub też gra się nieoczekiwanie zawiesi, a ty ręcznie nie zapisałeś gry, musisz zaczynać od momentu ostatniego wykonanego save'a. **Mam też zastrzeżenia co do częstotliwości rozmieszczenia punktów kontrolnych**, jak na mój gust - jest ich zbyt mało.

Te niedociągnięcia równoważy sposób zaprojektowania poziomów, na których toczy się rozgrywka. Zdarzają się tu momenty prawdziwego geniuszu - takie ustawienia korytarzy, przeciwników, interaktywnych obiektów, że siedzisz na krawędzi fotela, kurczowo ściskając myszkę i przygryzając dolną wargę. Takie fragmenty gry to choćby iluzoryczny labirynt na piątym poziomie, drugi segment świątyni z poziomu siódmego, a przede wszystkim **walki z bossami**, którymi kończy się każdy z poziomów.

Tradycyjnie **już takie starcia wymagają nie tylko zręczności i refleksu, ale również znalezienia sposobu na pokonanie bossa.** Dowodem na wysoką klasę projektantów poziomów jest również **ogromna swoboda**, z jaką gracze mogą rozwiązywać kolejne, pojawiające się przed nimi problemy. Niektóre z mocy Scryera to rzeczy, których niewłaściwe, niezgodne z zamysłem twórców gry zastosowanie powinno prowadzić do wystąpienia mniejszych lub większych bugów. Tymczasem Psi-Ops wyposażona została w **bardzo dobry model fizyki (w końcu to Havok 2.0)**, który nie „pęka" nawet pod naporem najbardziej zwariowanych, nietypowych pomysłów gracza.

wysłany do siedziby The Movement, by na miejscu poznać przywódców i cele tej zbrodniczej organizacji. **Poza mięśniami ma również wyjątkowe moce PSI (czyli związane z oddziaływaniem umysłu).** Ale by dane mu było skutecznie przeniknąć do bazy The Movement, jego zwierzchnicy poddali go operacji zmiany twarzy i usunięcia pamięci. Nie możesz zdradzić, gdy nie wiesz, kim jesteś i komu służysz...

Dopiero na miejscu Nick spotyka działającą na dwa fronty agentkę o imieniu Sara, która aplikuje mu specyfik mający przywołać pamięć Scryera, a wraz z nią jego niezwykłe umiejętności. W ten sprytny sposób udało się osiągnąć efekt motywujący do przechodzenia kolejnych poziomów gry – **Nick zaczyna bezbronny, bez żadnych nadnaturalnych zdolności, a dopiero wraz z rozkręcaniem się fabuły zdobywa moce.** Co ciekawe, w podobny sposób, również tłumacząc początkową słabość bohatera amnezją, mechanizm ten zrealizowano w Second Sight!

PSI-OPS VS. SECOND SIGHT

	Psi-Ops	Second Sight	
Główny bohater	Nick Scryer – twardziel z kwadratową szczęką i potężnymi mocami PSI.	John Vattic – naukowiec wciągnięty w sam środek militarnej intrygi.	Chociaż Nick jest takim twardzielem, jakim prawdziwy twardziel być powinien, John Vattic to jednak postać ciekawsza, mniej jednowymiarowa. Punkt dla Second-Sight.
Fabuła	Scryer, agent tajnej organizacji, walczy z inną tajną organizacją kierowaną przez oczywistego psychola. Od startu do końca idzie jak po sznurku, zwroty akcji tak schematyczne, że aż pełne uroku.	Fabuła prowadzona dwutorowo – śledzimy walkę Vattica o rozwikłanie zagadki swojej tożsamości, a równocześnie obserwujemy wydarzenia, które doprowadziły do jego amenzji.	Znów punkt dla Second Sight – pomysł z dwutorową fabułą jest rewelacyjny, a klimat samej gry bardziej realistyczny (o ile to możliwe w grze o telekinezie).
Moce	Nick to niemal półbóg – większość przeciwników załatwia przy użyciu mocy PSI, takich jak telekineza czy kontrola umysłu. Niestety energia PSI sama się nie regeneruje.	Pięć mocy z telekinezą na czele. Ciekawa jest projekcja, czyli możliwość opuszczenia ciała i wchodzenia w interakcję z otoczeniem w postaci astralnej.	W bezpośrednim starciu Vattic raczej na pewno przegrałby z Nickiem. Moce w Second Sight są może bardziej pomysłowe, ale mniej efektowne. Punkt dla Psi-Ops.
Arsenał	Kiedy zabraknie mocy, Nick korzysta z broni palnej. Pukawki wyglądają odpowiednio solidnie i sieją spore spustoszenie – szkoda tylko, że brzmią zbyt głucho.	Vattic może korzystać z różnych broni, jednak najlepiej wychodzi mu unikanie bezpośredniej konfrontacji – wyjątkiem są misje „z przeszłości", w których sobie nieźle postrzelasz.	Punkt dla Psi-Ops, choć przewaga jest naprawdę niewielka.
Werdykt	Obie gry są do siebie bardzo podobne nie tylko pod względem ogólnego pomysłu i fabuły, ale również poziomu wykonania. Ostateczny wybór zależy od tego, czy wolisz zabawę bardziej wyrafinowaną (Second Sight), czy prostszą, ale zabawną (Psi-Ops). Na korzyść Psi-Ops działa również niska cena.		

On tak nagle błysnął, aż mi się woda w kolanach zagotowała. Czy będę w ciąży?

Świetny model fizyki, rewelacyjnie zaimplementowane w grze moce PSI, ciekawe poziomy i wspomniane wcześniej wrażenie ogromnej potęgi to rzeczy, które wynoszą Psi-Ops ponad poziom przeciętnej, średniej gry akcji.

Mocy moc

Chociaż w grze występuje całkiem pokaźny arsenał broni palnej, dużo większe możliwości, także w eksterminowaniu wrogów, dają Nickowi moce PSI. Pierwsza najbardziej niepozorna, a w ostatecznym rozrachunku najciekawsza z mocy Nicka – jednocześnie też ta, dzięki której gra daje aż takie wrażenie swobody – to **telekineza**. Scryer może „złapać" na odległość większość obiektów występujących w środowisku gry (skrzynie, butle z gazem, apteczki), również przeciwników. Ruchami myszki możesz manipulować chwyconym obiektem, np. ustawiając metalowe skrzynie jedna na drugiej, by uzyskać dostęp do wyższych partii mapy, lub też uderzając przeciwnikiem w szklane drzwi, które wpierw pokryją się cienką pajęczyną pęknięć, a potem trzasną z hukiem, podobnie jak głowa nieszczęśnika, którego w ten sposób potraktowałeś.

Telekineza działa także wtedy, kiedy próbujesz poruszać skrzynią, na której sam stoisz – wtedy unosisz nie tylko pudło, ale i... siebie. Poza telekinezą w grze występuje jeszcze **pięć innych mocy**, jak sądzę sporo łatwiejszych do zaprogramowania. Pierwsza z nich to **Remote Viewing**, dzięki której można zaglądać przez drzwi – dzięki niej wiesz, co cię czeka w kolejnym pomieszczeniu, jeszcze zanim do niego wejdziesz. Ponieważ używanie mocy powoduje spadek energii PSI u Scryera (w przeciwieństwie do Second Sight nie regeneruje się ona samoczynnie), bardzo przydatna jest kolejna moc, czyli **Mind Drain**, pozwalająca na wysysanie tej energii z przeciwników. **Aura View** umożliwia dostrzeganie rzeczy niewidocznych gołym okiem, np. niewidzialnych przeciwników czy ukrytych obiektów. **Pyrokinesis** to umiejętność wzniecania ognia. Nie mogło również zabraknąć kontroli umysłu (**Mind Control**), dzięki której możesz zawładnąć myślami żołnierzy Movement i zaatakować ich niczego niepodejrzewających kompanów lub po prostu przestawić przełącznik otwierający ci dalszą drogę.

Pomysłowe wykorzystywanie tych mocy umożliwia pokonywanie kolejnych problemów, zagadek i wyzwań występujących w grze, a większość z nich skonstruowano w taki sposób, by każdą można było pokonać w więcej niż jeden sposób. Czuję Moc! Niesamowite jest to wrażenie autentycznej potęgi, jaką dają ci moce. Zwykli przeciwnicy są właściwie bezbronni, całkowicie na twojej łasce, tylko w grupie stanowią jakiekolwiek wyzwanie. Jak w żadnej innej czujesz się w tej grze jak półbóg... do czasu, aż staniesz oko w oko z przeciwnikami, którzy również wyposażeni są w moce PSI, o bossach nie wspominając.

Biust klasy B

Odczucie, że Psi-Ops byłaby jedną z wielu średnich gier akcji, gdyby nie jakieś nieuchwytne „coś" potęguje również oprawa gry. **Grafikę przeniesiono z konsol bez większych zmian, podwyższając tylko rozdzielczość ekranu i tekstur.** Pod względem „technologicznym" nie robi więc ona większego wrażenia, wygląda nawet mniej atrakcyjnie niż na konsolach, w przypadku których sprzętowy anti-aliasing i typowy dla kineskopu telewizorów efekt „miękkiego obrazu" niwelują słabości grafiki. Trudno jednak skrytykować oprawę graficzną Psi-Ops, bo **niedociągnięcia techniczne graficy zrównoważyli rewelacyjną stylizacją postaci i wyglądu całej gry.**

Wszyscy bohaterowie i antybohaterowie są na swój sposób wyolbrzymieni. Nick ma kwadratową szczękę, Sara pokaźny biust i blond włosy, przeciwnicy ewidentnie źli i równie karykaturalni – były nauczyciel Nicka, Barret, to gigant ubrany w nienaganną marynarkę, a ostateczny przeciwnik, The General... (nie mylić z EGM!) - zresztą zobaczycie sami. W tej samej konwencji utrzymana jest oprawa dźwiękowa – muzyka jest w oczywistych momentach niepokojąca, monumentalna, podniosła, dynamiczna, a kwestie dialogowe są przesadnie akcentowane, często pojawiają w nich i diaboliczny śmiech, i harde odzywki. Nawet jeśli ta konsekwentna stylizacja na film sensacyjny klasy B nie była świadoma (a sądzę, że jednak była), to działa w finalnym produkcie znakomicie **budując klimat, który wyróżnia Psi-Ops spośród innych gier akcji.**

Skąd się wziąłeś, chłopcze?

Psi-Ops ma niestety również wady. *Nobody's perfect, baby!* W tej grze to przede wszystkim **słabo zaprogramowana kamera** – zdarza się jej ustawiać w absurdalnych miejscach, w których zamiast pokazywać akcję, całkowicie ukrywa ją przed graczem. Na konsolach można było to skorygować, ruszając drugą gałką kontrolera, na PC takiej opcji niestety nie ma przy sterowaniu klawiaturą. Denerwuje też sposób, w jaki programiści starają się w niektórych momentach na siłę zwiększyć emocje towarzyszące rozgrywce, zsyłając na Nicka żołnierzy Movement, którzy pojawiają się dosłownie znikąd – są w grze miejsca, w których wystarczy odwrócić się plecami do jakiegoś konkretnego punktu, by nagle, w magiczny sposób, pojawił się za tobą przeciwnik i posłał ci w tyłek serię z karabinu. To denerwuje tym bardziej, że w pozostałych 99% gra zaprogramowana jest w sposób bardzo sensowny, rozsądny i logiczny.

Tak dla Psi-Ops

Świetny model fizyki, rewelacyjnie zaimplementowane w grze moce PSI, ciekawe poziomy i wspomniane wcześniej wrażenie ogromnej potęgi to rzeczy, które wynoszą Psi-Ops ponad poziom przeciętnej, średniej gry akcji. Takiej „telekinezy" chcielibyśmy w grach więcej! **[CDA]**

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

+ umiejętnie zaprogramowane moce PSI
+ doskonale pomyślane poziomy
+ niemal bezbłędny model fizyki
+ ogromna liczba bonusów
+ świadome „przestylizowanie" gry

– czasem bezsensowne respawny wrogów
– kamera niekiedy szwankuje
– ciut za mało punktów kontrolnych i brak automatycznego save'a

cd-r
dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
yskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
ake
CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
Slim
Tower
10 PCS
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB
Slim
Case
1 PCS
CD-R
w kopercie
DVD-R
w kopercie
DVD+R
w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan

- PRODUCENT: EA GAMES
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 89 ZŁ
- WWW.THESIMS2.EA.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

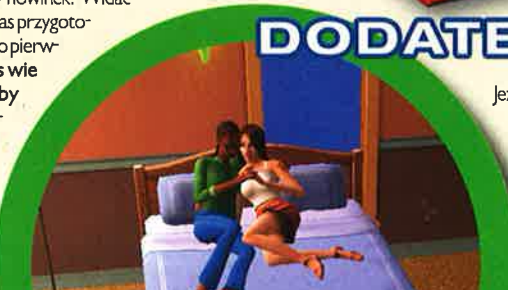
HUT SĘDZIMIR | WINO, KOBIETY I... SESJA POPRAWKOWA

Na studiach podczas każdej sesji egzaminacyjnej dręczył mnie pewien sen. Mówiąc dokładniej, nie tyle sen, co dziwne przeczucie tuż po przebudzeniu, że zupełnie zapomniałem o jakimś ważnym, trudnym egzaminie, który ma odbyć się następnego dnia, a ja zupełnie nic nie umiem. Emocje tego typu – i kilka innych też – serwuje nam nowy dodatek do The Sims 2, opatrzony podtytułem Na Studiach.

Dodatek Na Studiach wymaga podstawowej wersji The Sims 2, a w komplecie cały pakiet zajmuje na twardym dysku 4,5 GB. Sporo! Instalacja trwa dość długo, wymaga – jak to w przypadku The Sims – żonglowania płytami. Po zainstalowaniu dodatku trudno wrócić do „czystych", oryginalnych The Sims 2 (zapisane stany gry nie będą wtedy odczytywane), program pyta więc, czy chcesz wykonać kopie zapasowe „sejwów" z The Sims 2. Skomplikowane? Nawet bardzo, szczególnie biorąc pod uwagę grupę docelową tej akurat produkcji. Na szczęście to jedyna rzecz w Na Studiach, która nie jest intuicyjna i prosta w obsłudze.

Jeszcze nie dorosły, już nie młody

Pierwszy add-on do The Sims 2, w porównaniu z pierwszym dodatkiem do oryginalnych The Sims z 2000 roku, przynosi całkiem sporo nowinek. Widać doświadczenie zdobyte podczas przygotowywania siedmiu rozszerzeń do pierwszych Simsów – **ekipa z Maxis wie już, ile trzeba dać graczom, by byli gotowi wyłożyć na dodatek odpowiednią sumkę**, a jednocześnie tyle, by wciąż jeszcze było czym zaskoczyć ich przy kolejnych dodatkach.



Dziewczyny uznały, że studia to dobry moment na eksperymenty...

Zgodnie z tytułem, The Sims 2: Na Studiach koncentruje się na... studiach, czyli tym okresie w życiu każdego ambitnego młodego Amerykanina (a komputerowi ludzie z The Sims zawsze byli w nawykach i zachowaniu obywatelami USA). Okresie, w którym przygotowuje się on do dorosłego życia - **odrobinę się ucząc i do oporu pijąc, imprezując, zabawiając się z płcią przeciwną, a czasem nawet tą samą.**

Ponieważ w grupach wiekowych znanych z podstawowej wersji The Sims 2 nie było takiej, która reprezentowałaby studentów (bo to już nie nastolatkowie, ale jeszcze nie dorośli), dlatego też stworzono nową kategorię wieku - „młody dorosły". Okazuje się, że w świecie The Sims 2 młodym dorosłym można być tylko w miasteczku uniwersyteckim – jeśli nie wyślesz sima na studia, przechodzi on od razu z wieku nastolatka do dorosłości.

Jeżeli jednak opuści on dom rodzinny i rozpocznie starania o zdobycie wyższego wykształcenia, okazuje się, że ma jeszcze trochę czasu do

Hortensjo, zjadłaś moją pizzę!

THE SIMS 2: NA STUDIACH

Na Studiach to dodatek przygotowany przez zawodowców – nie zaskakuje rewolucyjnymi zmianami, ale wprowadza na tyle dużo świeżych pomysłów, by przekonać do zakupu fanów podstawki.

pełnej dojrzałości. Ile? **Osiem semestrów, czyli cztery lata studiów** – takim metrum mierzy się czas w tym dodatku. Wszystko to ma sens, mówi się przecież, że nauka na wyższej uczelni to przedłużenie młodości, a jednocześnie wstęp do dorosłej codzienności.

Jak dorobić na Gorący Kubek?

Ponieważ amerykańscy studenci uczą się zazwyczaj z dala od rodzinnego domu, miasteczko uniwersyteckie to w grze kolejne „sąsiedztwo", oddzielna mapka, na której mieści się sama uczelnia, oraz budowle przeznaczone dla studentów – przede wszystkim akademiki, siedziby bractw studenckich, kwatery do wynajęcia itd.

Tak jak w podstawowej wersji The Sims 2 pojawiały się trzy różne „otoczenia" (Miłowo, Dziwnowo, Werona), tak tutaj masz do wyboru ***trzy różnie uczelnie*** – Uniwersytet Simowy, Nową Politechnikę i Akademię Klasyczną. Dokonany wybór nie ma jednak większego wpływu na samą grę - spotykasz innych studentów, śledzisz odmienne historie, itd.

Poza uczelnią i mieszkaniami studentów, na campusie znajdują się także inne budynki: sala gimnastyczna, Kluby Studenckie, biblioteka, park itd. Transport pomiędzy każdym z tych miejsc odbywa się na tradycyjną modłę The Sims – wzywasz telefonicznie taksówkę.

W miejscach tych nie tylko spotykasz inne simy, bawisz się lub uczysz, możesz także zarabiać. Jeśli jesteś dobry w grze na instrumentach (odpowiada za to współczynnik *Kreatywność* sima) możesz występować w klubie studenckim. Jeśli nieźle grasz w bilard, możesz rozgrywać partyjki za pieniądze. Jeżeli świetnie się uczysz, udzielaj w bibliotece korepetycji leserom. Najlepszym i najpewniejszym źródłem dochodu na studiach są jednak stypendia uzyskiwane za dobre wyniki w nauce.

Zakuć, zdać, za...

Aspekt naukowy studiów zrealizowano w dodatku bardzo pomysłowo. Informacje dotyczące postępów w zdobywaniu edukacji oglądasz na tej samej zakładce, na której u dorosłych simów znajdują się dane dotyczące pracy. Wynik wysiłków włożonych w zdobywanie wiedzy zobrazowany jest przez słupek, który zeruje się na początku każdego semestru. By uzyskać zaliczenie, musisz przekroczyć pewien poziom słupka – w innym przypadku czeka cię `warunek` i powtórka semestru. Warto jednak pracować nad edukacją ciężej (a dokładniej częściej), bo im wyższy słupek, to również wyższa średnia, a co za tym idzie - stypendium. Słupek edukacji wypełnia się w razie uczęszczania regularnie na wykłady, odrabiania prac domowych oraz przygotowywania na komputerze pracy semestralnej. Z systemem edukacji związany jest jeszcze jeden mechanizm rozgrywki. Możliwości nabywania wiedzy są u simów powiązane z ich umiejętnościami (kreatywność, logika, technika itd.) - jeśli stoją one na zbyt niskim poziomie, słupek wiedzy jest ograniczony i niezależnie od tego, ile czasu spędzisz nad pracami domowymi, nie będziesz mógł osiągnąć najwyższej średniej. Warto dodać, że studia można prowadzić na **11 kierunkach**, a ich ukończenie otwiera cztery nowe ścieżki kariery.

Musiała być niezła impra...

Ale odlot!

Diaboliczna lama przegląda twoją pracę semestralną. Wstawaj!

To z myślą o studentach czy doktorantach?

A po sesji – balanga!

Na Studiach to oczywiście nie tylko nauka, ale i zabawa, a także – przede wszystkim – **kontakty z innymi studentami**. W add-onie możesz organizować studenckie imprezy, np. wspólne oglądanie wydarzeń sportowych lub potańcówkę w togach. Z interakcją z innymi simami związany jest nowy wskaźnik *reputacji*, której punkty zdobywasz m.in. za realizowanie aspiracji, liczbę przyjaciół itd. Reputacja nie tylko określa popularność twojego sima w miasteczku uniwersyteckim, ale również daje mu całkiem nową możliwość wpływania na innych.

Wydając zdobyte punkty reputacji możesz np. nakłonić kogoś, by przygotował ci posiłek, pocałował lub nawet napisał pracę semestralną. Pikanterii dodaje fakt, że w wirtualnym świecie występują nie tylko simy-studenci, ale również simy-profesorowie. **Daje to możliwość konstruowania bardzo niemoralnych scenariuszy** – jeden z moich simów uwiódł panią profesor, a potem nakłaniał ją do pisania zaliczeniowych wypracowań. Przyznacie sami, że to dość nietypowe jak na ugrzecznioną produkcję Electronic Arts, przeznaczoną dla graczy w wieku od 7 lat wzwyż! Zaskoczyło mnie też umieszczenie w grze fajki do puszczania baniek mydlanych, która wygląda jak... wielka faja wodna do marihuany i wywołuje u simów napady śmiechu i niekontrolowane odloty, czyli lewitacje w powietrzu. Hę?!?

Solidna czwórka

Poza tym The Sims 2: Na studiach to także zestaw nowych obiektów do wystroju wnętrz, w tym kilku przyjemnie interaktywnych, jak zestaw perkusyjny, flipery czy stół do bilarda. Poza obiektami w dodatku tym pojawiły się również nowe... „postacie". W podstawowej wersji gry simom spragnionym towarzystwa objawiał się psychodeliczny królik, towarzysz do zabaw i rozmów – **add-on dodaje do tego krowę i lamę.**

Te nowinki mają jednak jedynie kosmetyczny wpływ na zabawę, zupełnie inaczej niż nowe miasteczko akademickie, wciśnięta między „nastolactwo" i dorosłość grupa wiekowa, system edukacji oraz wskaźnik reputacji, które w istotny sposób rozszerzają możliwości podstawowej wersji gry.

Na Studiach to dodatek przygotowany przez zawodowców – nie zaskakuje rewolucyjnymi zmianami, ale wprowadza na tyle dużo świeżych pomysłów, by przekonać do zakupu fanów podstawki. **Kawał solidnej roboty.** Profeska! **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ dobrze wybrany temat
- \+ wystarczająco duża liczba nowości, by uzasadnić zakup
- − jak zwykle z dodatkami - i w ogóle ze wszystkim, co dobre - chciałoby się ciut więcej!

- PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 9,90 ZŁ
- WWW.CITY-INTERACTIVE.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1.2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | CELOWNICZEK ZA DYCHĘ

II WOJNA ŚWIATOWA – RAJD NA BERLIN

Istnieje pewien rodzaj gier zręcznościowych, do kompleksowej obsługi których potrzebujemy jeno gryzonia. Gry te należą do specyficznego, niemal całkowicie już wymarłego na PC gatunku. Mowa oczywiście o 'celowniczkach'.

Czyli o grach, w których rola gracza ogranicza się do naciśnięcia przycisku „fire". O wszystko inne, włącznie z poruszaniem się, dba już komputer. Klasycznym przykładem takiej gry jest np. Virtua Cop.

Kwestia podejścia

Wyjaśnijmy sobie coś na wstępie. **Nie podchodzę do tej skromnej produkcji jak do wysokobudżetowej gry akcji z najwyższej półki.** Takie nastawienie nie ma większego sensu, gdyż w tym momencie Rajd na Berlin na „dzień dobry" byłby skazany na Kaszankę. Za co? Za brak realizmu, banalność, wtórność, infantylną fabułę (a właściwie zaledwie jej zarys), krótki czas zabawy potrzebny na ukończenie tego tytułu itd., etc. Wady można by tak mnożyć w nieskończoność. Ale czy w grach pokroju Virtua Cop ten nieszczęsny realizm jest tak istotny? Czy złożoność i wiarygodna fabuła to kluczowe elementy? Nie. **Chodzi tu raczej o proste, nieskomplikowane postrzelanie do wszelkiej maści wrogów.** Coś, przy czym można by się rozerwać po męczącym dniu. Taki „relaksator". I nic więcej.

Zmian niewiele

Rajd na Berlin to kolejny, po Terrorist Takedown, stworzony przez programistów z CITY Interactive celowniczek. **Gra jest bezczelnie wtórna w stosunku do poprzednika.** Mamy do czynienia niemal z kalką, w której podmieniono jedynie tekstury, modele budynków i pojazdów, niektóre misje, a w miejsce pustynnego piachu wrzucono trochę śniegu. I już z Terrorist Takedown zrobiła się kolejna gierka, tym razem w realiach II wojny światowej. **Nie ma tu nic ciekawego, czego byśmy nie widzieli już wcześniej.** No, może z wyjątkiem misji powietrznych, które są w miarę ciekawym urozmaiceniem (zadania snajperskie to też nowość, ale ich nie liczę, bo są banalne, krótkie i zrobione zupełnie bez pomyślunku).

Wymagania? Dobry żart!

Co było do przewidzenia, pod względem oprawy gra nie poczyniła znacznych postępów. Tym niemniej jest całkiem nieźle, **grafika może się podobać, tylko coś z optymalizacją kodu nie wyszło.** TT na tym samym kompie chodził jak złoto, tymczasem animacja w Rajdzie na Berlin w misjach trwających więcej niż 5 minut (jak na ironię – całe szczęście, że niewiele tu takich znajdziesz) potrafi zejść poniżej pułapu **10 klatek na sekundę!!!**

I spróbuj trafić w taki samolot przelatujący ci nad głową, gdy masz 7 fps. Paranoja! Szczególnie misja 2 daje się pod tym względem we znaki - z ciekawości odpaliłem ją w najniższych możliwych ustawieniach. Jak to wtedy wyglądało? Gorzej niż pierwszy Mortyr. Dużo gorzej. A efekt? Dokładnie ten sam - poniżej 10 klatek. Kpina, czysta kpina, panowie.

Jest źle, ale nie tragicznie

Wtórność, brak świeżego pomysłu i niedopracowany silnik to spore zarzuty. Ale powtarzam raz jeszcze i do znudzenia – Rajd na Berlin to jeno prosty celowniczek, w który angażujemy na paręnaście minut jedną rękę i powiedzmy pół mózgu. Wziąwszy na to poprawkę, można dać grze 3+ i potraktować jako alternatywę dla rozmaitych klonów Kurek Wodnych. Inna rzecz, że wszystkie gry tego typu (i na tym poziomie) winne być raczej rozdawane za darmo albo dołączane jako bonus przy zakupie czegoś konkretniejszego. **|CDA|**

II WOJNA ŚWIATOWA

3+

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	6
AUDIO	4

WERDYKT

- \+ niezgorsza oprawa
- \+ cena
- – absolutnie nie dla fanów realizmu
- – banalna
- – krótka
- – wtórna
- – niezoptymalizowana do bólu

PRODUCENT: UBI SOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 119,90 ZŁ
WWW.MYSTREVELATION.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | BARDZO ŁADNIE!

MYST IV PL

Do recenzji spolonizowanej wersji MYST IV przystępują z tak nieznośną zwłoką nie dlatego, że jestem leń, czy lekce sobie ważę PT czytelników, tylko dlatego, że dopiero teraz trafiła w moje ręce. Pijarzy z Cenegi mniej więcej od początku grudnia bijąc się w piersi obiecywali, że polska wersja gry lada moment trafi do redakcji i... nic.

W końcu zdenerwowany przedłużającą się grą wstępną panów z Cenegi kupiłem grę po prostu w sklepie. Na drugi dzień, rzecz jasna, dostałem przesyłkę z Cenegi... Ech, życie.

Od razu powiem, że przy zakupie doznałem uczuć określanych jako mieszane. Gra jest piękna, Allah wielki, ale cena jeszcze większa! Jak na nasze warunki gra jest stanowczo za droga – ja tam mogę sobie pozwolić na wydatek rzędu 100 zł, ale przeciętny polski gracz zapewne zgrzytnie zębami i spróbuje poszukać zakazanego towaru u dystrybutorów alternatywnych. (I dostanie pochlastaną wersję ale to już temat na inną bajkę.) Ale wracajmy do 'adremu'...

Lokalizacja jest klasycznym spolszczeniem kinowym – mamy napisy pod ekranem – ale nie tylko... o czym za chwilę. Zachowanie oryginalnych głosów z wersji anglojęzycznej jest o tyle dobrym pomysłem, że twórcy gry postarali się o bardzo dobrych aktorów podkładających głosy – i warto ich posłuchać. Spolszczenie tekstów zostało zrobione bardzo poprawnie i mogę rzec tyle, że sam bym tego nie zrobił lepiej – co jest bardzo subiektywną oceną, ale nie zamierzam z nią się spierać! Tłumaczenie jest dobre, i basta! Zachowano nawet oryginalne, bardzo ładne „mystowe" liternictwo w pojawiających się pod ekranem napisach.

Tym, co mnie nieco zaskoczyło, jest fakt, że polskie napisy są też integralną częścią gry – pojawiają się na przykład w dzienniku Atrusa czy zapiskach jego synów oraz córki. To już sztuka nie lada – a najlepsze jest to, że napisy na rozmaitych plakietkach czy tabliczkach też są po polsku (dowód poniżej)! To już coś, co się nazywa pietyzmem. Najbardziej w tym wszystkim ujęło mnie to, że pismo w dziennikach oddaje charakter właściciela czy autora – Atrus pisze bardzo równym, spokojnym pismem, Jeesha ma pismo nieco dziecinne, a buntownicza natura synów Atrusa przeziera i przez ich zapiski.

W sumie mógłbym grę polecić z czystym sumieniem wszystkim miłośnikom serii, gdyby nie ta cena. I nie mówcie mi, że łajdacko drogie są prawa autorskie – spróbujcie się zdobyć na odrobinę wysiłku i namówcie twórców do spuszczenia z tonu i obniżenia wymagań. Im też się to opłaci – nieco wysiłku z waszej strony i wszyscy będą mieli udział w zyskach, jak mawiał Milo Minderbinder (też z Paragrafu 22 – patrz recenzja Everquesta 2 [redakcja]). |CDA|

9

POLONIZACJA

- dobre tłumaczenie
- wersja kinowa
- zachowane oryginalne fonty
- spolszczenie jako całość...

- ...poza ceną

OCENA GRY: 8

PRODUCENT: MICROSOFT
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ZOOTYCOON.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 500 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

QN'IK | POLSKIE ZOO?

ZOO TYCOON 2 PL

Już jakiś czas temu stało się standardem, że biorąc polonizację gry wydanej przez CD-Projekt, recenzent nie będzie miał łatwego życia. Nie inaczej jest i tym razem – lokalizacja jest niemożliwie, wręcz nudnie poprawna!

Nie twierdzę oczywiście, że sama gra jest nudna (choć pewnie niektórzy i z tym stwierdzeniem by się zgodzili). Po prostu **wszystko zostało w grze przetłumaczone w pełni poprawnie** i nie sposób wysunąć jakiegoś poważniejszego oskarżenia przeciw odpowiedzialnej za spolszczenie ekipie. Chwalenie zaś, trzeba wam wiedzieć, jest dużo trudniejsze od rugania. Bo niby miałbym cytować w pełni poprawne fragmenty tekstu?

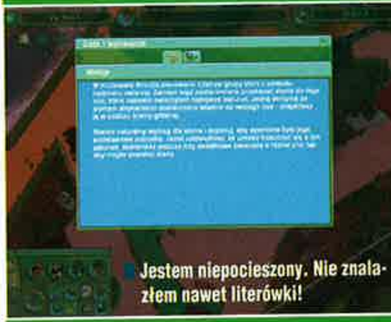
Aby jednak dorzucić szczyptę dziegciu, ponarzekam chociaż na błędne używanie słowa „ilość" na pudełku. Mowa jest tam o „ilości elementów", podczas gdy słowo to przeznaczone jest tylko do rzeczy niepoliczalnych (ilość cukru, wody – ale już liczba cukierków, szklanek). To zresztą jeden z najczęstszych błędów językowych, powtarzający się w bardzo wielu miejscach,

Gra spolszczona jest kinowo, co akurat w tym przypadku oznacza „całkowicie". Jako że nie ma tu żadnych kwestii mówionych, wystarczyło przetłumaczyć napisy. I zrobiono to prawie bez wyjątku. Jedynie szkoda, że odwiedzający zoo mają angielskie imiona. Jako że gra jest dla dzieci, wskazane by było, by w ogóle nie pozostał w niej ślad po tym, że nie jest ona stuprocentowo swojska.

Czyż to nie budujące, że (prawie) polskie ZOO odwiedza Janneth Williams?

W grze zamieszczono również całkiem obszerną „zoopedię", czyli encyklopedię terminów dotyczących tak gry, jak i zwierząt. Tu też na próżno jednak szukałem wpadek tłumaczy – głównie dlatego, że skorzystano z bazy microsoftowej encyklopedii, Encarty, co jest kolejną sporą zaletą gry. Wiedzieliście na przykład, że słowo „elephant" oznacza „widziany z daleka"? Albo że słonie afrykańskie zjadają codziennie pożywienie, którego waga jest równa 6% ich masy? Teraz już wiecie – a takich ciekawostek w zoopedii znajdziecie ogrom, przez co już prawie zupełnie spowszedniał.

Czy Zoo Tycoon 2 zyskał po przetłumaczeniu go? **Zdecydowanie tak.** Teraz dzieci, dla których gra jest przeznaczona, na pewno nie będą miały problemu ze zrozumieniem czegokolwiek. And that's cool, isn't it? :) |CDA|



Jestem niepocieszony. Nie znalazłem nawet literówki!

9

POLONIZACJA

- lokalizacja kinowa, czyli pełna
- zoopedia na bazie Encarty
- prawie bezbłędna

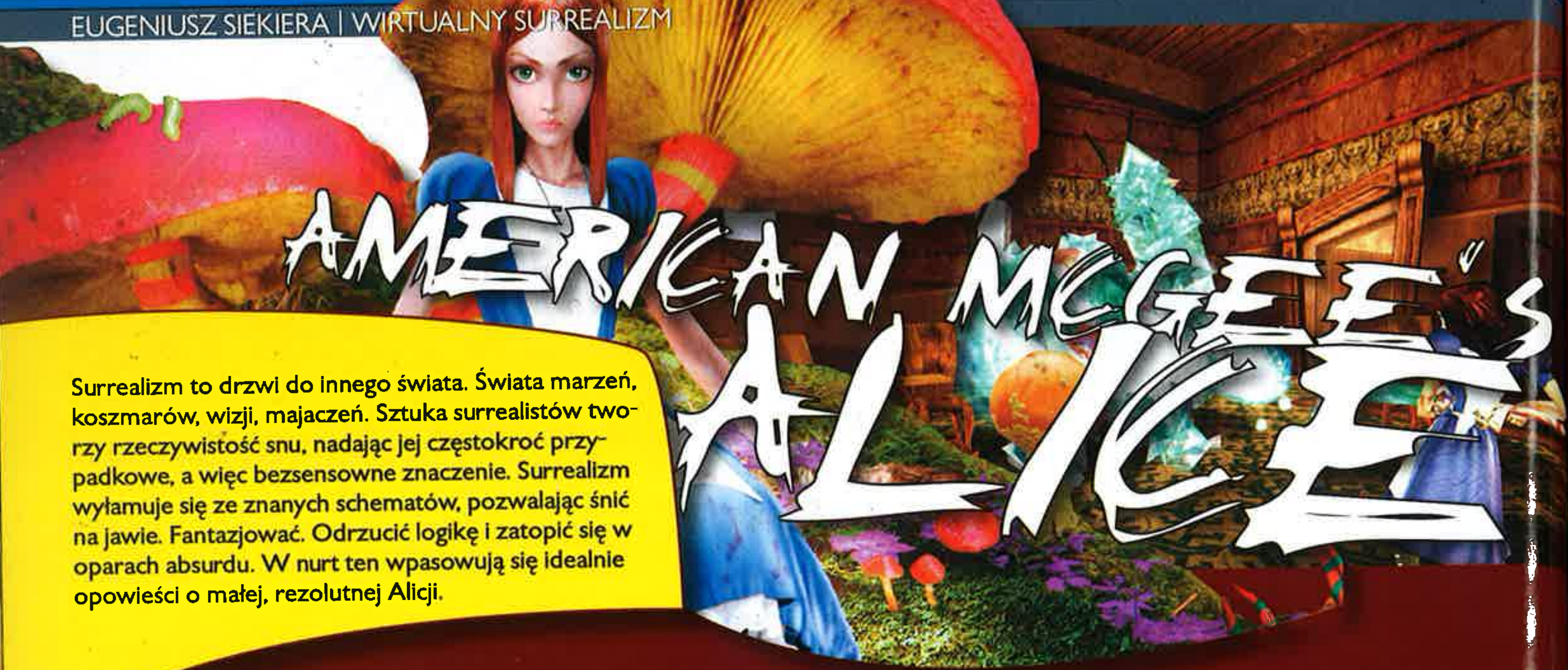
- nic zauważyłem

OCENA GRY: 6+

PRODUCENT: ROGUE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
ROK PREMIERY: 2000
LICZBA CD: 1

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 233 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | WIRTUALNY SURREALIZM



AMERICAN MCGEE'S ALICE

Surrealizm to drzwi do innego świata. Świata marzeń, koszmarów, wizji, majaczeń. Sztuka surrealistów two- rzy rzeczywistość snu, nadając jej częstokroć przy- padkowe, a więc bezsensowne znaczenie. Surrealizm wyłamuje się ze znanych schematów, pozwalając śnić na jawie. Fantazjować. Odrzucić logikę i zatopić się w oparach absurdu. W nurt ten wpasowują się idealnie opowieści o małej, rezolutnej Alicji.

Ich autorem jest Charles Lutwidge Dodgson, znany szerszemu światu jako Lewis Carroll. Człowiek ten, matematyk z wykształcenia, stworzył dzieło niewiarygodne. „Przygody Alicji w Krainie Czarów" i „O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra" to enigmatyczne, utrzymane w konwencji snu opowieści, pełne pokrętnej logiki, absurdów i paradoksów, na dodatek ubrane w ramy baśni.

Czy mógłbyś miłaskawie powiedzieć, w którą stronę mam pójść stąd?
- Zależy to w dużym stopniu od tego, w którą stronę zechcesz pójść - powiedział Kot.

Dzieła Carrolla traktowano najczęściej jako najzwyklejsze pod słońcem bajki, w związku z tym nie miały nigdy szczęścia do udanych adaptacji, gdyż siłą rzeczy te były przesłodzone, radosne i kolorowe, a z poetyki snu zostawało w efekcie końcowym niewiele. Przed premierą gry traktującej o przygodach Alicji byłem pewien obaw (i pewnie nie tylko ja). Na szczęście strach był niepotrzebny. Taoniryczna opowieść, pełna absurdu, momentami nielogiczna, w której często nie obowiązują nawet prawa fizyki, została mistrzowsko wrzucona w ramy gry komputerowej. **Dzieło Rogue Entertainment okazało się wizją niezwykłą i oryginalną, a zarazem bardzo zgrabnie i nienachalnie nawiązującą do książek Carrolla.**

- Nie zależy mi na tym, w którą... - powiedziała Alicja.
- Więc nie ma znaczenia, w którą stronę pójdziesz - powiedział Kot.

Produkcja Rogue opowiada o dalszych przygodach Alicji. Nasza bohaterka wraca do Krainy Czarów, lecz zastaje to miejsce zupełnie odmienionym. Miast radości zewsząd wyziera apatia i przygnębienie. Królowa Kier rządzi twardą ręką, a poddani chodzą z nosem przy ziemi w głębokim pokłonie. Bojąc się sprzeciwiać rozkazom złej władczyni, przekonani o własnej bezsilności, harują jak woły. Kraina Czarów stała się domem linii i kwadratów, nieznośnego porządku i wszechobecnego ładu. Nie ma miejsca dla marzycieli, leni i obiboków, koniec z dowolnością i swobodą. Czy mała dziewczynka jest w stanie odmienić los mieszkańców Krainy Czarów? Ci, którzy znają przygody Alicji, wiedzą doskonale, że w snach wszystko jest możliwe, a dla potęgi wyobraźni nie ma wystarczająco wysokich murów. Za pomocą noża, kija do krykieta, talii kart i kilku innych sympatycznych zabawek przyjdzie nam porachować kości sługusom despotycznej Królowej.

- ...jeżeli tylko dojdę gdziekolwiek - dodała Alicja, chcąc wyjaśnić sprawę.
- Och, z pewnością dokonasz tego - powiedział Kot - jeżeli będziesz szła dostatecznie długo.

Alice to gra akcji, z kamerą umieszczoną za plecami bohatera (czyli **klasyczne TPP**). Gra hula na wyśmienitym **silniku Q3A**. Przygoda Alicji jest pełna rozmachu, w grze zwiedzamy mocno zróżnicowane lokacje, a każda z nich - swego czasu - zapierała dech w piersiach. Czy to otwarte przestrzenie, czy wnętrza budynków – na każdym kroku jest co podziwiać i bić w ciszy nabożne pokłony, bowiem **to, co wykreowali panowie z Rogue (na engine Quake'a 3), jest nawet dzisiaj powalające.** Oczywiście kłuje nieco w oczy słaba jakość tekstur czy kanciaste modele postaci, jednakże konstrukcji samych map nie można nic zarzucić. Podobnie zresztą z muzyką, jest ona doskonałym dopełnieniem obrazu. Mroczna, smutna, deliryczna, perfekcyjnie harmonizuje z wydarzeniami na ekranie.

- Jacy ludzie mieszkają naokół tego miejsca?
- Tam – powiedział Kot wykonując kolisty ruch prawą łapą – mieszka Kapelusznik; a tam – ruch drugą łapą – mieszka Marcowy Zając. Złóż wizytę jednemu lub drugiemu, jeśli zechcesz: obaj są obłąkani.

A więc wsłuchaj się, graczu, w opowieść o małej Alicji. Pozwól się porwać w ten widmowy, groteskowy świat. Zbadaj dokładnie Fortecę Drzwi, udaj się do czarno-białego świata figur szachowych, w którym rządzą twardo określone reguły gry. Pokonaj Szalonego Kapelusznika, ale spiesz się, bo on nie lubi spóźnialskich. Masz więc niewiele czasu. A jeszcze tyle przed tobą. Musisz oswobodzić Gryfa, pokazać Dżabber-smokowi, gdzie raki zimują. Później przyjdzie ci zwiedzić olśniewający ogród i pałac Królowej, by na końcu stanąć z nią oko w oko w ostatecznym starciu. I rzecz najważniejsza – słuchaj uważnie rad Kota z Cheshire, mimo że wiele jego słów wyda ci się enigmatyczną zagadką czy słowną łamigłówką. A teraz już biegnij, Alicjo, biegnij co sił za Białym Królikiem.

- Ale ja nie chcę przebywać pośród obłąkanych – zauważyła Alicja.
- Och, temu nie zaradzisz – powiedział Kot – wszyscy tu jesteśmy obłąkani. Ja jestem obłąkany. Ty jesteś obłąkana.
- Skąd wiesz, że jestem obłąkana? – powiedziała Alicja.
- Na pewno jesteś – powiedział Kot – inaczej nie znalazłabyś się tutaj.

PS Zacytowane fragmenty „Przygód Alicji w Krainie Czarów" pochodzą z przekładu Macieja Słomczyńskiego, jednego z najlepszych tłumaczy literatury angielskiej. Rzecz jasna, obie książki gorąco polecamy do czytania tym, którzy dotychczas jeszcze ich nie zaliczyli. **|CDA|**

sms 7557

jippii!

WSZYSTKO ZA 6,10 PLN BRUTTO

Z 7557 TO PROSTE, ZAMAWIASZ I MASZ:)

KROK 1: Wpisz CDA i kategorię, którą wybrałeś np.: TON/POLI/TAPETA i HASŁO — 1. CDA TON JUSTICE

KROK 2: Wyślij na 7557 — 2. numer telefonu 7557

KROK 3: i gotowe!!! — 3.

tylko 6,10 zł z VAT !!!

GRY JAVA

Wpisz: CDA GRA i hasło i wyślij na 7557, np. CDA GRA DOWNHILL. Sprawdź kompatybilność telefonu w ramce poniżej!

DOWNHILL Coś dla prawdziwych narciarzy! Unikaj drzew i śniegowych muld, a wygrasz złoty medal w zawodach.

DINO Jesteś pracownikiem muzeum. Zbierasz jaja dinozaurów, ale uważaj, nie wszystkie dinozaury wyginęły.

RACER2 Szalony wyścig po ulicach zatłoczonego miasta to jest to! Jeśli lubisz ruszać z piskiem opon, ta gra jest dla Ciebie!

SPACE Przejmij ostatni statek z bazy wojskowej, ocal swoich ludzi przed śmiertelnym niebezpieczeństwem ze strony kosmitów.

FORCE Pokonaj terrorystów, którzy porwali samolot z zakładnikami i przetrzymują ich na pustyni oraz w dżungli.

JUMP2 Skacz i zdobywaj punkty! To świetna platformówka dla szybkich i przebiegłych graczy!

TRICKS To prawdziwy trening przed mistrzowskimi rozgrywkami. Wykonujesz liczne piłkarskie ćwiczenia.

BOARDERFUN Zbieraj różne rzeczy podczas jazdy na snowboardzie, dostaniesz za nie gotówkę, za którą pojedziesz na zawody.

MINI Trójwymiarowy golf z trzema wspaniałymi polami do wyboru. Czeka na Ciebie wiele przeszkód.

TOMB Twoim zadaniem jest zdobycie magicznej różdżki. Musisz pokonać złe moce i duchy! Ekscytująca podróż!

BRINGEM Latasz helikopterem przekraczając granice wroga. Ochraniasz oddziały piechoty. Uważaj na wrogie helikoptery i czołgi.

22 Użyj rozumu i sprytu, żeby zapanować nad kolorowymi blokami w tych fascynujących puzzlach.

ADVENTURER Musisz zebrać diamenty i pokonać groźnych wrogów na 16 poziomach. Czeka na ciebie sporo bonusów...

TRIX Jako prawdziwy skate musisz wykonywać niesamowite triki nie możesz wyjechać poza rampę!

GLOBAL Startujesz w wyścigu samochodowym! Zarób wystarczająco dużo kasy, żeby podrasować swoje auto.

HOCKEY2 Ta trójwymiarowa gra przenosi cię na lodowisko w sam środek hokejowych rozgrywek! Uważaj na sędziego!

TOP GRY JAVA

DRIVER Jesteś agentem FBI z Miami, rozpracowujesz gang kradnący auta. Masz do dyspozycji kilka misji i samochodów.

DUTY Najlepsza gra wojenna już na Twojej komórce. Poprowadź żołnierza przez niezliczone misje do zwycięstwa!

CAVE2 Nowa wersja "węża". Lawiruj pomiędzy niebezpiecznymi jaskiniami i zbieraj pierścienie.

MINE2 Przenieś się w baśniowy świat gnomów i troli. Zbieraj diamenty i pokonuj kolejne poziomy.

MANAPACK 3 gry w cenie jednej! Tym razem jest się czego bać, bowiem musisz przejść 3 gry, które mogą cię na serio wystraszyć!

BOARD Weź snowboard i zasuwaj! Chyba nie boisz się trudnych przeszkód i potrafisz robić triki w powietrzu?

BABY Platformówka dla wszystkich! Jako niemowlak odkrywasz niebezpieczeństwa świata przechodząc kolejne etapy.

CASTLE Musisz dostać się do tajemniczego zamczyska pełnego niebezpieczeństw.

TON & POLI

Chcesz otrzymać dzwonek monotoniczny?
Wpisz: CDA TON i hasło i wyślij na 7557 np. CDA TON JUSTICE
Aby dostać dzwonek polifoniczny
Wpisz: CDA POLI i hasło i wyślij na 7557 np. CDA POLI JUSTICE

7557 GORĄCE NOWOŚCI	HASŁO
Lemar - **If There's Any Justice**	JUSTICE
Robbie Williams - **Misunderstood**	MIS
Kylie Minogue - **I Believe In You**	BELIEVE
U2 - **Sometimes You Can't Make It...**	SOMETIMES
Anastacia - **Welcome To My Truth**	WELCOME
Abra Dab & Gutek - **Rapowe Ziarno**	ZIARNO
Virgin - **Dżaga**	DZAGA
K.Krawczyk & Piasek - **Przytul Mnie Życie**	ZYCIE
Wilki - **Bohema**	BOHEMA
Liber & Ascetoholix - **Gdzie Indziej**	GDZIE

7557 NAJCZĘŚCIEJ ŚCIĄGANE	HASŁO
Eminem - **Just Lose It**	JUST
Eric Prydz - **Call On Me**	CALL
Ja Rule & R Kelly & Ashanti - **Wonderful**	WONDERFUL
Destiny's Child - **Lose My Breath**	LOSEMY
Amanda Lear - **Give A Bit Of Hmm To Me**	AMANDA
Monika Brodka - **Ten**	TEN
Maroon 5 - **This Love**	THISLOVE
Ivan I Delfin - **Jej Czarne Oczy**	OCZY
Danzel - **Pump It Up**	PUMPIT
Nelly - **My Place**	PLACE
D12 & Eminem - **My Band**	MYBAND
Christina Aguilera (feat. Missy Elliott) - **Car Wash**	CAR
Maroon 5 - **She Will Be Loved**	LOVED
Natasha Bedingfield - **These Words**	WORDS
Jeden Osiem L - **Jak Zapomnieć**	JAKZAPO
D12 - **How Come**	HOW

7557 FILMOWE HITY	HASŁO
Temat z filmu - **Mission Impossible**	MISSION
Temat z filmu - **Harry Potter**	POTTER
Temat z filmu - **Gliniarz Z Beverly Hills**	COP
Temat z filmu - **Benny Hill**	BENNY
Temat z filmu - **Flintstonowie**	FLINTSTONES
Temat z filmu - **Looney Tunes**	LOONEY

REAL TON

Niech Twoja komórka dzwoni prawdziwą muzyką!
Wpisz: CDA REAL i hasło i wyślij na 7557 np. CDA REAL THEDOGS

Baha Men - **Who Let The Dogs Out**	THEDOGS
50 Cent - **P.I.M.P**	PIMP
Benny Benassi - **Satisfaction**	SATISFACTION
Temat z filmu - **Z Archiwum X**	XFILES
Temat z filmu - **Mission Impossible**	MISSION
Outkast - **Hey Ya**	HEYYA
Eminem - **Business**	BUSINESS
Natasha Bedingfield - **These Words**	THESEWORDS
Red Hot Chili Peppers - **By The Way**	THEWAY
Mary J Blige - **Family Affair**	AFFAIR
Maroon 5 - **This Love**	THISLOVE
Fatboy Slim - **Praise You**	PRAISE
Christina Aguilera (feat. Redman) - **Dirty**	DIRRTY
Modjo - **Lady (Hear Me Tonight)**	LADY
Anastacia - **Sick And Tired**	SICKAND

WYGASZACZE

Wpisz: CDA WYGASZACZ i hasło i wyślij na 7557 np. CDA WYGASZACZ DESKA

DESKA, ZWYCIESTWO, SKATE4, TANIEC6, TANIEC10, KROWA, WIELKANOC4, WALENTYNKI9, WIELKANOC, WIELKANOC3

TAG

Podpisz komórkę swoim imieniem! Wybierz font, którym ma być napisane imię!
Wpisz: CDA TAG i swoje imię i numer fontu np. CDA TAG ANIA 2

NUMER FONTU	0	1	2	3	4
WYGLĄD	Kuba	Misiek	Ania	Tomek	Kasia

Możesz także wybrać jedną z ikonek:
Wpisz literę w nawiasie, przed lub po słowie, które wybrałeś np. CDA TAG ANIA (P) 2

(A) (B) (C) (D) (G) (H) (J) (O) (P) (S) (T) (U)

GRAFIKI

Wpisz: CDA GRAFIKA i hasło i wyślij na 7557 np. CDA GRAFIKA GTI

KARATE, GTI, WZOR9, ADDICT, ZBRODNIARZE, LOVEYOU, CYCKI1, KON, JARANIE, KOTECZKA, LOOK, OCZY4, SMOK5, REKIN, HAMAK, NY

PODPISZ SWOJĄ KOMÓRKĘ!!!

Coś naprawdę wyjątkowego od 7557!
Kolorowy TAG!!!
Wpisz: CDA i hasło obrazka i swoje imię, a potem wyślij na 7557! Wróci ono na Twoją komórkę w wyjątkowej formie! Może Ty i GARFIELD? Wpisz np. CDA GARFIELD BOLEK i wyślij na 7557

PIERSCIEN, OGIEN, LASECZKA, GARFIELD, KOTEK, MATRIX, PASZCZA, MOKRA, PILKA, WYBUCH

TAPETY

Wpisz: CDA TAPETA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA TAPETA BIKIN1
Więcej znajdziesz na stronie internetowej: www.7557.pl

ANA, BIKIN1, WYKOP, FORMULA1, MAGIA, KOSIARKA, JODIE, RIDE, LOVINIT, CZYTA, MAJTKI, MOO

BAW SIĘ :)

PARA

Sprawdź czy macie szansę być zgraną parą!
Wpisz: CDA PARA i 2 imiona
np. CDA PARA JULKA IGOR i wyślij na 7557
Dowiesz się prawdy o Waszym związku!

BUZI

Wszyscy uwielbiają się całować!!!
Chcesz poznać tajemnicę pocałunków?
Wpisz: CDA BUZI i wyślij na 7557
Ogarnie Cię mania całowania!

JAJA

Smsowe jaja to świetna zabawa!
Wpisz: CDA JAJA i wyślij na 7557
Za każdym razem dostaniesz nowe jajcarskie:) zadanie do wykonania.
Twoi znajomi padną ze śmiechu!!!

KOMPATYBILNOŚĆ TELEFONÓW: Usługi tekstowe działają na wszystkich modelach aparatów; Tony/Loga/Grafiki na: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 5110, 5210, 6100, 6310i, 6150, 6590, 7100, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9210, 9210i; Samsung R200, R220, R210, N500, N620. Poli/Tapety/Kolorowy Tag: Nokia 3510i (tylko Poli i Gry Java), 3650, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650; Samsung T400, S100 & V200 (tylko Poli i Tapety); Sony Ericsson T300, T310, T610, P800 (tylko Poli); Wygaszacze: Nokia 3100(DP), 3200, 3300, 5100, 6100 6610, 6800, 7210, 7200, 7250, 7600; Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z200, Z600; Motorola: V295, V180, V220, C380; Siemens: C62, CF62, C65; Samsung: S100, S500, V200, P400, X400, E100, P100, D100, P500, X600, X100; Panasonic: G60; Real Ton: Nokia 3650, 3660, 3300(WB), 5140, 6170, 6230, 6260, 6650, 6600(WB), 6620(WB), 6630(WB), 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, 9500, N-GAGE, N-GAGEQD; Sony Ericsson: P800, P900; Siemens: SL55; Tag i Mix: wszystkie modele Nokii; Gry Java - sprawdź do której grupy należy twój telefon: **Nokia** A: 3410, A1: 3200, B: 3510i, 3585, 3590, 8910i, B1: 3660, C: 6310i, D: 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, E: 7250/7250i, F: 6200, 6800, 3300, 6220, 6108, F1: 3100/3100b, G: 7650, H: 3650, N: N-Gage, J: 6225, 6230, 6585, 6820, 7200; **Motorola**: M: T720, SV: V300, V400, V500, V525M, V600; **Sharp**: GX: Gx10, Gx10i, GX2: GX20; **Siemens**: SL: SL55, SL56, SL5C, SL5E, C6: C60, C65, CX65, MS: M65, M55, MC60, S5: S55, S56, S57; **Sony Ericsson**: T: T610, T616, T630, Z: Z600. Tytuł gry i grupa kompatybilnych telefonów: **22**: Nokia: A1 B B1 C D E F F1 G H J N 3595, Motorola: M; **ADVENTURER**: Nokia: A B D E F F1 G H N; **BABY**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H J N 5100 3595, Siemens: MS S5 SL, Sharp: GX; **BOARD**: Nokia: A A1 B B1 C D F F1 G H J N 3595, Siemens: MS C6 S5 SL, Motorola: M; **BOARDERFUN**: Nokia: A B B1 A1 B C D F F1 G H N 3100 6100 3595, Motorola: M, Simens: MS S5 SL C55 C56 M50 MT50; Sharp: GX; **BRINGEM**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G J N B 3595 6600; **CASTLE**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N J 3595 6600, Siemens: SL MS5 MC60 S5, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Motorola: M SV; **CAVE2**: Nokia: A A1 B B1 C D E B F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595, Motorola: M; **DINO**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; Motorola: SV; **DOWNHILL**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G I J N 3100 6100 3595; **DRIVER**: Nokia A1 B D E F F1 G H J N 7210 3595 3660, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Siemens: SL MS S5 SL C6, Motorola: SV, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; **DUTY**: Nokia: A1 B B1 D E F E1 H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Motorola: SV, Samsung E700; **FORCE**: Nokia: A1 B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 6600, Motorola: M; **GLOBAL**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; **HOCKEY2**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H J N 3595 6600; **JUMP2**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600, Siemens: SL55 SL56 SL5C SL5E MS5 MC60 S55 S56 S57, Samsung: E700; **MANAPACK**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; **MINE2**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Simens: M50 MT50 C55 C56 C60 MS S5, Motorola: SV; **MINI**: Nokia: A1 B B1 D E B F F1 G H N 6600; **RACER2**: Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Nokia: B B1 H N Nokia 3595v Nokia 6600, Motorola: SV V600, Samsung: E700, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; **SPACE**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G J H N 3595, Siemens: M50 MT50; **TOMB**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6600, Samsung: E700, Motorola: M; **TRICKS**: Nokia: A B B1 D E F F1 G H J N 3100 6100; **TRIX**: Nokia: A A1 B D E F F1 G J 3300 3595, Motorola: M, Sharp: Gx Gx2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32.

WARUNKI UŻYTKOWANIA SERWISU: Wszystkie produkty kosztują netto: 5 PLN, brutto: 6,10 PLN. Wszystkie wysłane wiadomości poza numer 7557 będą rozliczane wg. normalnej taryfy operatora, połączenia WAP są także rozliczane odrębnie. Użytkownicy telefonów na karty muszą mieć wystarczającą sumę na koncie, żeby otrzymać zamawiany produkt. Sprawdź dokładnie swoje zamówienie (zwracając szczególną uwagę na niepotrzebne spacje i pisownię), ponieważ wszystkie błędne zamówienia nie będą zwracane. Musisz mieć telefon obsługujący protokuł WAP, żeby ściągnąć dzwonki POLI, REAL, WYGASZACZE, TAPETY i GRY JAVA. Informacje i ceny tu zawarte obowiązują w chwili druku tej reklamy i mogą zostać zmienione bez uprzedzenia. Musisz mieć ponad 16 lat, żeby korzystać z naszych usług oraz mieć pozwolenie od osoby, która płaci za rachunek telefoniczny. iTouch może przesyłać ci SMSem starannie dobrane oferty. Skontaktuj się z nami (email: info@7557.pl), jeśli nie chcesz otrzymywać od nas ofert specjalnych. Dostarczycielem usług jest iTouch UK, 57-63 Scrutton Street, London, EC2A 4PF, wejdź na www.7557.pl , żeby dokładnie sprawdzić warunki użytkowania i naszą politykę prywatności. Reklamacje i wszelkie uwagi prosimy wysyłać na adres e-mail: info@7557.pl.

www.7557.pl

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: MYTHOS
CENA: 170 ZŁ
WWW.MYTHOS.PL

OUTSIDER | WARCRAFT NA PODŁODZE?

WARCRAFT THE BOARD GAME

Witam w nowym dziale CD-Action,. Jak zapewne już się zorientowaliście, zajmować będę się tu grami, które można wykorzystać, kiedy w całej chałupie korki strzelą. Tzn. opisywać będę tutaj głównie gry planszowe.

Po wielu różnych przygodach w redakcji, pudło niemałych rozmiarów (choć mieści się do plecaka przeciętnego kalibru) wpadło w moje pokrzywione łapki... Ujrzałem **niezliczoną ilość drewnianych pionków, tekturowych elementów planszy i znaczników oraz kilka kości.**

Celem gry jest oczywiście rozniesienie w pył przeciwnika bądź zdobycie określonej liczby punktów zwycięstwa (choć ta pierwsza opcja daje o wiele więcej satysfakcji takiemu pacyfiście jak ja). Do wyboru mamy cztery rasy, które znane nam są z gry komputerowej.

WARCRAFT BOARD GAME

8

Wykonanie	9
Grywalność	8

Liczba graczy: 2-4
Czas: 60-90 min. przy 2 osobach
Trudność: łatwa

WERDYKT

- ⊕ prosty i skuteczny system walki
- ⊕ szybkie do nauczenia
- ⊕ łatwe do modyfikacji
- ⊖ plansza mogłaby być większa

Kolej rzeczy

Ogólnie przebieg gry można sprowadzić do czterech kroków – ruchu, zbierania, wystawiania i wydawania – każdy z nich jest po kolei wykonywany przez graczy. Podczas pierwszej części rundy poruszamy się naszymi pachołkami (na planszy przedstawieni są za pomocą małych żetonów) oraz jednostkami bojowymi (tu mamy piechotę, strzelców oraz latających). Jeśli wtargnęliśmy naszymi na pole zajęte przez przeciwnika, w większości przypadków skończy się to niezłą jatką, zanim będziemy mogli przejść do kolejnego kroku (o walce kilka słów nieco dalej).

Jeśli po ruchu nasi chłopi stoją na polach bogatych w surowce (chodzi tu oczywiście o kopalnię i las), wykonujemy rzut specjalną kością, by dowiedzieć się, ile złota bądź drewna dostaniemy. Zanadto nadwerężymy cierpliwość matki natury, może się to szybko skończyć totalnym wyczerpaniem surowców, na co niestety nie mamy wpływu (choć elfy mają swój sposób na las), a co może decydująco wpłynąć na tok rozgrywki.

Gdy mamy już nieco mamony i drewna do kominka, wystawiamy to wszystko, co zdecydowaliśmy się naprodukować w poprzedniej turze. W ostatnim już kroku możemy pozbyć się pewnej ilości zasobów, by wybrać jedną z trzech opcji: zacząć trening nowych jednostek (których mamy ograniczoną liczbę), zbudować nowe budynki (pod warunkiem że w mieście mamy chłopa) bądź też rozwinąć umiejętności naszych wojaków (popularny upgrade).

Planszowe wojny

Bitwa sama w sobie podzielona jest na trzy kroki i są nimi odpowiednio - starcie jednostek strzelających, latających oraz pieszych. Podczas każdego etapu konfliktu każdy z graczy rzuca taką ilością kostek sześciościennych, ile ma jednostek danego typu w danym kroku, a wyniki porównuje z siłą, jaka jest podana na kartach opisujących jednostki. Jeśli wynik jest równy bądź mniejszy – kogoś trafiliśmy i przeciwnik musi zdjąć poległych, zanim przejdziemy do kolejnego kroku.

Dwie pary, full, pas

Elementem, który dodaje nieco innego wymiaru grze, są **karty doświadczenia**. Kartami jesteśmy nagradzani przy rozpoczęciu bitwy oraz po jej wygraniu, co mobilizuje do agresywnej gry. Wśród kart możemy znaleźć dodatkowe zasoby, punkty zwycięstwa oraz po cztery rodzaje czarów na rasę. Wśród nich możemy znaleźć ciekawostki, takie jak town portal, invisibility (ludzie), faerie fire (elfy), web (nieumarli) czy devour (orki). Prawie wszystkie czary wykorzystywane są podczas bitwy, choć odstępstwem jest na przykład elfie renew, czyli odnowienie lasu w momencie, kiedy jego zasoby już się wyczerpały.

Tak jak w grze komputerowej, tak i tutaj nasze jednostki mogą mieć specjalne zdolności, jeśli tylko zostaną odpowiednio wysoko rozwinięte.

Wersja komputerowa a planszowa

Jako miłośnik serii Warcraft pozwolę się z wami podzielić moimi przemyśleniami na temat porównania planszowej i komputerowej wersji. Po pierwsze, rzecz najoczywistsza – Warcraft jako taki jest grą dość dynamiczną ze względu na swoją RTS-owość, podczas gdy turowa planszówka - siłą rzeczy - owego dynamizmu nie ma w takiej mierze (no, chyba że ktoś pragnie spróbować RTS-a na planszy). ;)

Druga sprawa to fakt, że twórca gry w żaden sposób nie spróbował odtworzyć natury znanego z Warcrafta i innych gier komputerowych *fog of war*, co da się zrobić – wystarczy zagrać choćby w planszowego Space Hulka. Trzecim elementem jest fakt, że **mamy tylko jedno miasto** i jak już, możemy pobudować sobie outposty, czyli budynki, w których wystawiamy trenowane jednostki. Czwarta rzecz, która mi nie do końca się podobała, to **za małe plansze i sytuowanie miast na ich krańcach**.

Sprowadza się to wszystko do tego, że w grze dość trudno jest robić jakieś partyzanckie zagrywki, by odwrócić uwagę wroga, **i wszelkie działania przeważnie sprowadzają się do frontalnego ataku** z mniejszym bądź większym wykorzystaniem rodzajów jednostek /czarów/ zdolności. Kluczowym elementem jest więc zdobycie centralnej części planszy. Sprawa ma się nieco inaczej przy grze dwóch na dwóch, choć plansza nadal wydaje się zbyt mała.

Warto również wspomnieć, że prócz domyślnych plansz jeden na jednego czy dwóch na dwóch mamy również do wyboru cztery scenariusze wykorzystujące specjalne zasady i żetony (w Sieci można znaleźć ich jeszcze kilka).

Słowo na niedzielę

Planszowy Warcraft to istny pożeracz czasu, na którego najlepiej zarezerwować sobie całą noc. Wysoki poziom wydania w połączeniu z tematyką Warcrafta oraz prostymi zasadami sprawiły, że gra jest świetną rozrywką dla młodszych, jak i starszych wyjadaczy. |CDA|

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

IR TORPEDA | MAŁE, FAJNE I ZA DARMO!

eśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres rzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam eż zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

I ty coś napisz!

Od 10 stycznia 2005 roku każda nadesłana minirecenzja gry ma szansę na publikację w tym dziale. Jeśli więc nadesłany artykuł spełni wymienione poniżej wymagania i będzie po prostu dobry – wcześniej czy później zostanie zamieszczony. Dla autorów opublikowanych tekstów przygotowaliśmy niespodzianki.

Oto, jakie warunki musi spełnić recenzja czytelnika, by miała szansę na publikację w CDA:
1. **Opisywana gra musi być w wersji freeware** i nie może być już wcześniej opisana na łamach tego kącika.
2. Najlepiej, aby tekst był zapisany w pliku *.rtf; w żadnym razie nie należy przysyłać recenzji wklejonych bezpośrednio w treść e-maila.
3. Polskie znaki są **bezwzględnie** wymagane!
4. W artykule powinien być zawarty link do oficjalnej strony opisywanej gry.
5. Tekst nie powinien znacznie przekraczać 1000 znaków (odstęp także liczy się za znak).
6. Nie ma obowiązku dołączania obrazków z opisywanej gry.
7. Nie można opisywać gier swojego autorstwa.

Jeśli w ciągu 72 godzin od wysłania artykułu nie dostaniecie informacji, że do mnie dotarł - ślijcie jeszcze raz, e-mail to kapryśna forma komunikacji.

PLANE CRAZY

Czesi nie gęsi i swoich programistów mają! A efektem ich pracy jest właśnie ta gra – **arcade'owy symulator lotu myśliwca z okresu II wojny światowej.**

Sterowanie jest proste, chociaż nie intuicyjne, dlatego polecam zapoznanie się z dokumentacją. Dostępne są dwa tryby gry: typowa powietrzna bitwa oraz kampania. W skład tej drugiej wchodzi 15 misji. Plusem jest wielorakość celów stawianych do realizacji: począwszy od walk powietrznych, poprzez bombardowanie, aż po misje zwiadowcze. Niestety dla gracza dostępny jest jedynie jeden samolot, brakuje też trybu multiplayer. No cóż, może w przyszłości...

Graficznie gra prezentuje dość wysoki poziom - jak na produkcje darmowe. Gorzej prezentują się muzyka i efekty dźwiękowe. Minusem dla polskiego odbiorcy może być także to, że tytuł ten jest w całości po czesku, chociaż nie jest to bariera nie do przeskoczenia, w końcu nasze języki są dość podobne.

Zapraszam do ściągania: http://cdaction.pl/?x=53.

ALLFIVE XP

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (http://www.victorygames.com.pl). Jego autorem jest: Krzysztof „Riven" Gałązka

Ogromnie wciągająca gra w kości, znana też pod nazwą *Yahtzee*. Najprościej mówiąc, polega ona na tym, że rzucając maksymalnie pięcioma kostkami jednocześnie, z wyników staramy się stopniowo ułożyć odpowiednie kombinacje oczek, których jest łącznie 13.

Im schemat jest trudniejszy do wykonania, tym więcej możemy za niego zarobić punktów. Kośćmi rzucamy tak długo, aż zapełnimy punktowo wszystkie pola z kombinacjami. W rozgrywce uczestniczyć może maksymalnie do 8 graczy, zmagających się w jednym z czterech urozmaiconych trybów gry. Uczestnicy zabawy cały czas mają dostęp do wszelkich możliwych statystyk.

Interfejs gry jest przejrzysty i przyjazny. Ścieżek muzycznych przygotowano aż 45 (dostępny import plików mp3!) i 26 przepięknych obrazków pod tło. Po uzyskaniu w miarę przyzwoitego wyniku będziemy mieli możliwość wpisania się do internetowej tabeli najlepszych rezultatów.

Polecam po stokroć: http://cdaction.pl/?x=54.

TSUNAMI 2010

Autorem tekstu jest czytelnik: dexter

Wariacji na temat Asteroids powstało wiele. O ile często w takich remake'ach można powiedzieć o „niepotrzebnych udziwnieniach", z Tsunami 2010 jest inaczej.

Gra w wydaniu lekko kosmiczno-psychodelicznym - **sterujemy żółtym „pająkiem", a za zadanie postawiono nam jak zwykle ustrzelenie wrogów.** Największą zmianą rzucającą się w oczy jest jednak położenie kamery i sposób rozgrywki. Całość to widok zza „pająka", a kosmos zastąpiono płaszczyzną, po której poruszać się można tylko wzdłuż krawędzi o najróżniejszych kształtach (m.in. walca lub „grzybka"). Dostępnych jest dokładnie 100 plansz. Podczas rozgrywki po rozwalonych wrogach zostają rozmaite powerupy - nowe bronie, specjale (np. możliwość odskoku, gdy wróg dojdzie do granicy planszy) itd.

Całość potrzebuje dość solidnej maszynki. Za to w zamian dostajemy mnóstwo świet(l)nych efektów. Dźwiękowo jest średnio - tandetna 'automatowa' muzyczka i odgłosy niewprawiające w zachwyt.

Mimo typowo freeware'owych wad - polecam. Mnóstwo plansz, proste sterowanie i wysoki poziom trudności zapewniają niezłą zabawę na długi czas.

http://cdaction.pl/?x=55.

Omówione tu gry znajdziecie w Bonus 2/Małe gry na CD/DVD

PRODUCENT: STEP INTERACTIVE GROUP/AKELLA
DYSTRYBUTOR: CDMANIAK/PLAY
CENA: 10 ZŁ
WWW.AKELLA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 62 MB

Celem gracza w DEaktywacji jest niszczenie wrażych robotów - kamikadze. Prawdę powiedziawszy, lepiej poczekać, aż te się same zniszczą.

QN`IK | HIT NUMERU!!!

DEAKTYWACJA

Za wschodnią granicą dzielni programiści nie ustają w próbach podbicia Zachodu, na którym tryumfy święcą jakieś niewarte wzmianki Half-Life'y. DEaktywacja pokaże, jak powinien wyglądać wzorowy synkretyzm gatunkowy. Oto wreszcie do czynienia mamy z grą - ideałem!

Chciałbym wam napisać coś o fabule, ale nie czuję się godzien. Maestria, z jaką lektor w polskiej wersji ją opisuje, jest cudownie niepowtarzalna. Jego głos porywa i na długi czas zapada w pamięć. Kolejne zgłoski każdego wyrazu płyną majestatycznie z głośników, nie pozostawiając ani odrobiny wątpliwości, że gość przed nagraniem miał ciężką imprezę w akademiku. Dodatkowo chciał wyjść jak najbardziej naturalnie, przez co tekst, który czytał, widział pierwszy raz w życiu. Zaś pogłos w tle, nadający jego wypowiedzi metafizycznego posmaku, świadczy o bardzo starannym wybraniu toalety, w której nagrywano dźwięk.

Wybranie takiego miejsca jako studia nagrań również świadczy o profesjonalnym i bardzo ludzkim podejściu do pracowników. Realizator, znając stan lektora oraz jakość i sens tekstu, który przyszło mu czytać, pozwolił mu czym prędzej po wykonaniu zadania zwomitować do toalety. Z tego samego powodu betatesterzy, o ile tacy w ogóle zostali zatrudnieni, niechybnie testowali grę w sypialni. Grywalność DEaktywacji bowiem wzbija się w niedostępne nigdzie indziej rejony. To, co jest możliwe dzięki trzeciej zasadzie termodynamiki i skomplikowanym procesom, twórcy gry osiągnęli samoistnie. Zaprawdę powiadam wszystkim, trzeba nie lada talentu, żeby grywalność ustawić na poziomie zera bezwzględnego.

Domyślam się, że Step Interactive Studio to zakład pracy chronionej. To bardzo chwalebne. Cieszy mnie, że niepełnosprawni również aktywnie uczestniczą w produkcji gier, że mają udział w tym pięknym akcie, w którym mogą przekazać swoje ciekawe idee... Na przyszłość jednak zastanowiłbym się nieco bardziej nad rolami. Jestem całkowicie za równouprawnieniem i brakiem dyskryminacji, jednakże sugerowałbym - bardzo nieśmiało - aby następnym razem głuchoniemy wziął się raczej za kod albo grafikę, oprawę muzyczną można zostawić komuś innemu...

Skomplikowane zadanie nr 1: pobrać kod z terminala A i przesłać go za pomocą sieci. Wyczyn wymagający przynajmniej 56 IQ.

Kawał dobrej roboty odwalili również specjaliści od fizyki i kolizji obiektów. Znów dokonali prawie niemożliwego - stworzyli każdy element otoczenia z tego samego materiału - niezniszczalnego (lasery na krzesłach nie robią najmniejszego wrażenia) i niemożliwego do poruszenia. Więcej - ci sami ludzie również, niechybnie za pomocą odkryć genetycznych, wykreowali nowego człowieka - nieporuszającego się i całkowicie sztywnego (choć w pozycji stojącej). Jedyny sposób interakcji, który można uskutecznić w relacjach z ludźmi, to ich... wysadzenie.

Nieco gorzej spisał się projektant futurystycznych robotów poruszających się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią. Te, w przeciwieństwie do reszty otoczenia, mogą zmieniać swoje położenie, ale przypłacily to jednocześnie tendencją do notorycznego wybuchania. Czy to po przyjęciu kilku strzałów wroga, czy po wejściu w pole siłowe. Za to sposób, w jaki się poruszają, przyprawiłby o zachwyt i zdumienie każdego fizyka, z Newtonem na czele. Roboty poruszają się absolutnie precyzyjnie, bez żadnego poślizgu, za nic mają też siły bezwładności. Nie przewidziano w nich jednak bardziej skomplikowanych opcji sterowania, np. poruszania się na boki. Ale i tak w grze nie ma to znaczenia. Gdy pojawia się wróg w przeważającej liczbie, od razu można spisać robota na straty.

Uchem Smugglera

Ja dodaję do oceny plusik. Za co? A za głos lektora. Dokładniej - za jego brzmienie. Gdyby w Hollywood nominowali do Oskara w kategorii „najbardziej znudzony, zniechęcony do życia i drętwo brzmiący narrator”, światowa konkurencja nawet by nie startowała, z góry wiedząc, że nie mają szans. I za to ten plusik? Nieee, wcale nie. Plusik jest za działanie terapeutyczne. Bo jakiego byś doła nie miał - po wysłuchaniu tego głosu w intrze czujesz, że on ma większego. Doła. A to akurat działa na ludzi pocieszająco.

W każdej chwili podczas gry przejrzeć możemy niewygodną i mało intuicyjną mapę.

Celem gracza w DEaktywacji jest niszczenie wrażych robotów - kamikadze. Prawdę powiedziawszy, zdecydowanie lepiej i ekonomiczniej byłoby poczekać, aż te się same zniszczą, ale rozkazy dowództwa wykonywać trzeba, a nie mędrkować zanadto. Stąd też gracza czeka zwiedzanie wielopoziomowych plansz za pomocą kilku robotów (których można później sporo dokupić), pobieranie kodów (czyli podjeżdżanie do odpowiedniego sprzętu na kilka sekund) i dzielenie się nimi z innymi robotami na planszy (czyli podjeżdżanie do innego sprzętu na kilka sekund). Jakby tych emocji było mało, czasem można nawet stoczyć pojedynek z przeciwnikiem. Bądź to zastawiając na niego minę, bądź - dużo później w grze - strzelając doń z lasera. Akcja nie dzieje się, tak jak w jakichś prymitywnych zręcznościówkach, szybko. Tu nawet światło lasera porusza się powoli, z należytą powagą.

Mało szczegółów?

Po lekturze recenzji niektórzy mogą czuć niedosyt, że stosunkowo mało napisałem o grze. Cóż, to nie recenzja - to egzekucja.

Co tu mówić - szok! Hurtownia Play ma w ofercie kolejny megahit, oceniony w pewnym prestiżowym czasopiśmie (którego nazwy nie podam, żeby nie promować tak poważnej konkurencji. Powiem tylko, że jego wydawcą jest hurtownia Play) na mizerne 6/10. (Co, w porównaniu z ocenami innych własnych gier, jest oceną miażdżącą.) Gratuluję i czekam na kolejne wschodnie kamienie nerko... milowe w dziejach gier komputerowych. |CDA|

1

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	1
VIDEO	2
AUDIO	1

+ nie kosztuje np. 99.99 zł

− KBG (Kompletny Brak Grywalności)

− muzyka

BARTŁOMIEJ „KLUS" KLUSKA (KLUS@KLUS.PL)

WZLOT I UPADEK MATTHEW SMITHA

Rok 1979, Wielka Brytania, Liverpool. Trzynastoletni Matthew Smith na gwiazdkę dostaje od rodziców mikrokomputer marki Tandy. Tandy ma całe cztery kilobajty pamięci i prosty interpreter Basica, ale to wystarcza, by zainteresować Matthewa, który szybko poznaje podstawy programowania i tworzy pierwszą grę.

Delta Tau One – bo tak nazwał swój debiut – jest nieskomplikowaną kosmiczną strzelanką, klonem Galaxians, lecz nagrana na taśmy i sprzedawana w sklepie znajomego rozchodzi się w oszałamiającej liczbie **trzynastu sztuk**, przynosząc młodemu autorowi całe **pięćdziesiąt funtów zysku**. Matthew już wie, co chce robić w dalszym życiu. Rzuca szkołę i zaczyna programować na serio.

CZAS PIONIERÓW

Matthew Smith nie był żadnym wyjątkiem, ponieważ podobną ścieżkę obierało wtedy wielu zdolnych zapaleńców. Pociągała ich aura tajemniczości, odkrywania czegoś nowego, poznawania granic możliwości sprzętu, który dopiero wchodził do masowego użytku i nikt nie wiedział jeszcze, na co tak naprawdę stać te maszynki. Brakowało podręczników, narzędzi, systemów operacyjnych, gier – **każdy, kto miał dobry pomysł oraz czas i siły, by wprowadzić go w życie, mógł odnieść sukces w raczkującej branży**. Nocami na gumowych, niewygodnych klawiaturach od ZX Spectrum, przy zielonym świetle monochromatycznych monitorów ustawionych w kuchniach i garażach powstawały nowatorskie i pionierskie programy, które później nagrywano na taśmach i sprzedawano w osiedlowych sklepach, na giełdach i towarzyskich spotkaniach. W ten właśnie sposób zaczynało karierę wiele późniejszych sław. Także Matthew Smith.

W roku 1983 Smith kupił ZX Spectrum i błyskawicznie zadebiutował na komercyjnym rynku grą Styx, którą zdecydowała się wydać firma Bug-Byte. Wprawdzie po latach Peter Conner, redaktor magazynu „Personal Computer Games", napisał, że w tytule tym *„doświadczone oko dostrzec może zapowiedź późniejszych dokonań autora"*, ale wtedy oczy graczy nie dostrzegły w produkcji Matthew nic szczególnego. Ot, pole walki wielkości jednego ekranu, dobry bohater wyposażony w broń palną i hordy potworów wyglądem nawiązujące do greckiej mitologii. *„Problem tkwił w tym* – tłumaczył się Smith – *że w połowie pisania skończyła mi się pamięć, którą mogłem wykorzystać. Do dyspozycji miałem tylko szesnaście kilobajtów i stąd tak małe urozmaicenie"*. Styx była zatem jedną z tysięcy gier, które pojawiły się, by zniknąć gdzieś w tłumie podobnych produkcji, lecz Matthew nie zniechęcił się, wyciągnął wnioski z tej lekcji i znów usiadł przy klawiaturze. Efekty jego pracy miały wkrótce zadziwić cały świat.

MANIC MINER

„Przez długich osiem tygodni wstawałem wieczorem, siedziałem przy komputerze do obiadu, spałem trochę, by wieczorem znów budzić się i siadać do klawiatury" – wciąż był rok 1983, gdy szesnastoletni wówczas Matthew Smith stworzył grę, **która na zawsze zmieniła branżę elektronicznej rozrywki.**

Jej fabuła nie należała do przesadnie skomplikowanych. Oto pewnego dnia tytułowy bohater, odziany w charakterystyczny kapelusik górnik Willy, zapuszczając się w korytarze dawno zapomnianej kopalni, natrafił na tajemnicze komnaty wypełnione skarbami pozostawionymi tam przez jakąś bliżej nikomu nieznaną starożytną cywilizację. Niestety, komnaty wypełnione były nie tylko skarbami, lecz również rozmaitymi istotami czyhającymi na śmiałka, który zapragnąłby przejąć wszystkie te bogactwa. Naturalnie śmiałkiem takim został Willy, a wraz z nim rzesze graczy penetrujących **dwadzieścia** śmiertelnie groźnych (na szczęście tylko dla Willy'ego) i znakomicie zaprojektowanych plansz.

Matthew kiedyś, na początku swej kariery...

... i obecnie, po 20 latach pracy „w branży". Kto powiedział, że gry nie szkodzą?

Oprócz czysto zręcznościowych zdolności wymagały one także solidnego główkowania, bowiem do celu (pozbieranie skarbów i dotarcie do drzwi, nim górnikowi zabraknie powietrza) prowadziła zazwyczaj tylko jedna, starannie ukryta przez autora droga, a o opcji *save game* nikt wtedy jeszcze nie słyszał. *„Jak tylko skończyłem ją pisać, od razu wiedziałem, że będzie dobrze"* – opowiadał później Matthew i nie mylił się. **Gra odniosła ogromny sukces.**

Keith Ainsworth, redaktor naczelny magazynu Retrogamer, stawia sprawę jasno: *„Jeżeli istnieje jakaś prawdziwa »klasyka«, to jest nią właśnie Manic Miner. Jeśli porównasz go do innych tytułów z tamtych lat, zobaczysz, jak bardzo był przed nimi. Świetna animowana grafika, zapętlona muzyka z efektami dźwiękowymi, dużo poziomów z cudowną grywalnością. Czego więcej mogliśmy chcieć?"*. Istotnie. **Manic Miner o całe lata świetnie wyprzedził konkurencję pod względem technologicznym** – przed

Czy w świecie wytwarzanych seryjnie przez duże koncerny, kosztownych, lecz pozbawionych oryginalności sztampowych megaprodukcji jest jeszcze miejsce dla prawdziwych indywidualności i ich wizji?

jego powstaniem nikt nie wierzył, że na Spectrumie można zakodować animację, która nie będzie migotać między kolejnymi klatkami czy że da się zapętlić muzykę i jeszcze połączyć ją z efektami dźwiękowymi. Nikt wcześniej tego nie zrobił, a Smith tak. Ludzie przecierali oczy ze zdumienia, ale nie tylko techniczne zaawansowanie, świetnie zaprojektowane poziomy i grywalność zadecydowały o sukcesie Manic Minera.

Był on przełomowy pod jeszcze jednym względem. **Matthew Smith jako pierwszy na świecie tak bardzo nasycił grę komputerową osobowością autora.** Zrezygnował ze schematycznych, nijakich i zawsze podobnych elementów, jakimi wypełniali swe produkcje inni twórcy (statki kosmiczne, żołnierze, czołgi, samochody etc.) i nie bał się pokazać własnych surrealistycznych wizji oraz własnego – balansującego na granicy absurdu – poczucia humoru. Dzięki temu gracze, zamiast znów strzelać do zielonych ufoludków, uciekali w popłochu przed szarżującymi pingwinami i kaczkami, próbowali uniknąć kontaktu z zawsze niebezpiecznym kangurem, a widząc biegającą po ekranie (z zamykaną i otwieraną w rytm muzyki klapą) muszlę klozetową, zaczynali zastanawiać się – kim, do cholery, jest ten szalony Matthew Smith. Zagadka ta miała wyjaśnić się już wkrótce.

JET SET WILLY

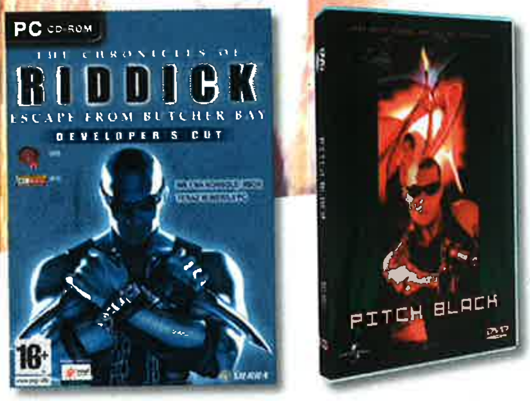
Był rok 1984, gdy zachęcony sukcesem Manic Minera, już siedemnastoletni Matthew postanowił stworzyć sequel, co wtedy twórcom gier nie zdarzało się tak często i było raczej domeną filmowców. Jednak Smith dokonał czegoś, czego filmowcy nigdy zrobić nie potrafili i nadal nie potrafią – **jego druga część nazwana *Jet Set Willy* była jeszcze lepsza od części pierwszej.**

Oto Willy – wcześniej szary, zwyczajny górnik, obecnie zaś bogaty i znany poszukiwacz skarbów – za pieniądze zarobione na odkryciu starożytnej kopalni zakupił dom i to dom nie byle jaki, bo posiadający - oprócz wielu (być może zbyt wielu) pokojów - także liczne przyległości, m.in. baseny, prywatną plażę, ogród i jacht. Jak to zwykle bywa w przypadkach tak nagłego wzbogacenia, Willy szybko zyskał wielu nowych znajomych, a jego posiadłość stała się miejscem nieustających i suto zakrapianych alkoholem przyjęć (podobny los, może oprócz rezydencji z prywatną plażą i jachtem, spotkał samego Matthew po napisaniu Manic Minera...).

Otoczony wianuszkiem „przyjaciół" eks-górnik trwonił oszczędności i tracił zdrowie, lecz pewnego dnia przyszło opamiętanie. Przełomem był bunt Marii – gosposi, która grożąc Willy'emu wałkiem i zabraniając wstępu do sypialni, nakazała mu sprzątnięcie całego domu z rozmaitych imprezowych pozostałości. Bohater, nadal noszący charakterystyczny kapelusz, chcąc nie chcąc, zabrał się do roboty, a wraz z nim gracze, którzy choć nie przepadali za porządkowaniem własnych pokojów, willę Willy'ego zwiedzali i sprzątali bez przymusu. Nie było to zadanie proste, bowiem w całym domu w niejasnych okolicznościach pojawiły się rozmaite, śmiertelnie groźne dla lokatora stworzenia...

Choć Jet Set Willy nie stanowiła, jak Manic Miner, technicznego przełomu, również podbiła serca graczy. Zawzięcie próbowali oni zebrać wszystkie porozrzucane w najdziwniejszych miejscach przedmioty i ukończyć grę. Początkowo zaskoczeni tym, że na starcie dostawali do dyspozycji aż dziewięć „żyć", wkrótce przestawali się dziwić, bowiem gra była strasznie obszerna – i przez to piekielnie trudna (w pierwszej wersji – na skutek nieuwagi Matthewa – **w ogóle nie dawało się jej przejść w całości**).

Mimo że koncepcja zabawy nie uległa większym zmianom (zbierać przedmioty, unikać stworów, dotrzeć do wyjścia), tym razem Smith pozwolił graczom na swobodne przemieszczanie postaci po całej, stanowiącej spory labirynt posiadłości. Nie trzeba już było przechodzić wszystkich plansz w kolejności wymyślonej przez autora, lecz niczego to nie ułatwiało, gdyż mapa składała się z **sześćdziesięciu lokacji**.



Konkurs SMS!

Do wygrania 10 gier Kroniki Riddicka oraz 20 filmów Pitch Black w wersji DVD. W tym wyśmienitym połączeniu FPP, bijatyki i Stealth Adventure twoim zadaniem będzie wydostanie się z Zatoki Rzeźników, najbardziej zabójczego więzienia galaktyki.

Ale najpierw odpowiedz na pytanie konkursowe:

Dokończ myśl: Riddick nie obawia się ciemności...
A)...bo ma latarkę
B)...o ile ma giwerę w łapie
C)...to ciemność obawia się jego

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.RD.X - gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2005 r.

FUNDATOREM NAGRÓD JEST
NICOLAS GAMES

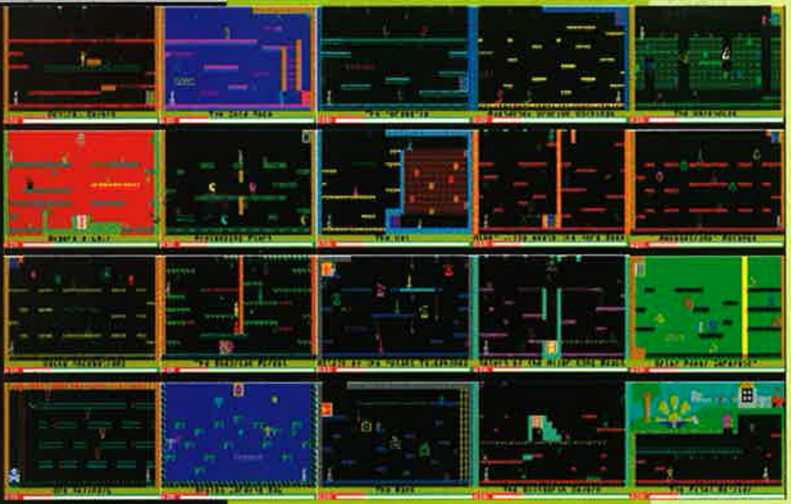
PRZYDATNE ADRESY:

http://www.andyn.karoo.net/
Darmowe konwersje *MM* i *JSW* na PC, które zyskały oficjalną rekomendację Matthew Smitha jako „w pełni oddające ducha oryginału".

http://www.worldofspectrum.org/
W 100% legalne, darmowe romy z oryginalnymi wersjami *MM* i *JSW* plus emulatory niezbędne, by można było zagrać w te gry na PC.

Na nich zaś Matthew umieścił wszystko to, za co ludzie pokochali pierwszą część przygód górnika, tylko że – jak to zazwyczaj bywa w sequelach – w zdecydowanie większej ilości. Więcej surrealistycznych, absurdalnych wizji, więcej humoru, więcej niespodzianek, w tym fakt, że na jednej z plansz bohater niespodziewanie zamieniał się w latającego prosiaczka. Wyraźnie zszokowany recenzent magazynu Crash pisał: *„Mroczne, szalone rzeczy, które dzieją się na ekranie, sugerują, że ten, kto je wymyślił, powinien zażywać terapii, jednak zamiast tego autor prawdopodobnie po prostu się bogaci"*. Tak właśnie było.

Matthew, wyraźnie rozczarowany zarobkami nieadekwatnymi do popularności jego produkcji, już wcześniej zrezygnował ze współpracy z firmą Bug-Byte i założył własną Software Projects. *„Gry platformowe się skończyły. Jet Set Willy była najlepszą z nich"* – ogłosił i wyglądało, że ma głowę pełną nowych rewolucyjnych pomysłów. Zostawił Willy'ego rzemieślnikom kodu, taśmowo tworzącym kolejne sequele oraz konwersje na inne komputery, sam zaś usunął się w cień, by w spokoju pracować nad następnymi hitami. Gracze oczekiwali w napięciu, lecz Smith milczał.



Niestety - czasy, gdy w domowym zaciszu, na domowych komputerach genialnych indywidualistów powstawały wielkie światowe hity, bezpowrotnie odeszły do przeszłości...

ZNIKNIĘCIE MATTHEW SMITHA

Niespodziewanie trzy lata później Matthew udzielił wywiadu magazynowi „Sinclair User". Zapowiadał w nim rychłą premierę *Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars* (w skrócie *AOTMZFECFM*) - gry, którą pisał przez cały ten czas, lecz gracze na próżno pytali o nią w sklepach. **Finalna wersja bowiem nigdy nie trafiła do sprzedaży.** Światła dziennego nie ujrzały także inne projekty, o których opowiadał Smith. Nieukończone pozostało *The Mega Tree* – trzecia część przygód górnika Willy'ego, tym razem z widokiem izometrycznym. Nikt nie zobaczył również tajemniczej, podobno przełomowej dla branży gry, której Matthew poświęcił się całkowicie – osadzonej w odległej przyszłości symulacji miasta, w której można by wcielić się w każdego mieszkańca. *„To nie tylko gra, to coś znacznie więcej – to styl życia"*, mówił Smith dziennikarzom, nie chcąc jednak zdradzić żadnych szczegółów. **Wkrótce autor Jet Set Willy zniknął na dobre i nikt nie był w stanie powiedzieć, co się z nim stało.**

A jednak, mimo że graczy zadziwiały i przykuwały do monitorów wciąż nowe tytuły, ludzie nie zapomnieli o Matthew. Wręcz przeciwnie – nadal interesowało ich, gdzie jest i dlaczego nie programuje. Według Stuarta Jamesa Fotheringhama, przyjaciela i współpracownika Smitha, nie było w tym nic dziwnego: *„Matthew stworzył dwie znakomite, przełomowe gry, a następnie zniknął u szczytu sławy. Przecież to solidnie wydeptana ścieżka, by stać się kultowym"*- tłumaczył. I tak właśnie było.

Wkrótce Steven Smith (zbieżność nazwisk przypadkowa, o co wszak nie trudno, gdy ktoś nazywa się Smith) założył w Internecie specjalną stronę zatytułowaną „Gdzie jest Matthew Smith?" - i tam ów kult osiągnął apogeum. Uważnie śledzono każdy ślad twórcy Manic Minera, nie lekceważono żadnego doniesienia, żadnego sygnału, uparcie weryfikowano wszelkie informacje, by odszukać Matthew. Nie było to łatwe. Podobno ktoś widział go, gdy pracował w małym sklepie komputerowym na południu Anglii. Podobno ktoś słyszał, jak Smith dzwonił do audycji radiowej poświęconej ludziom znanym w przeszłości. Ktoś opowiadał, że Matthew przeprowadził się do Holandii, mieszka w komunie i utrzymuje się z naprawy rowerów. A gdy Andy Noble, autor jednej z nieoficjalnych konwersji Jet Set Willy na PC, otrzymał e-mail podpisany „Matthew Smith", długo zastanawiano się, czy to prawdziwy Matthew, czy raczej jakiś żartowniś...

Nikt nie wiedział także, co stało się z grami, o których opowiadał Smith. Keith Ainsworth na łamach Retrogamera opublikował wstrząsającą historię przypadkowego natknięcia się w sklepie z rupieciami w okolicy rodzinnego domu Matthew na okładkę *AOTMZFECFM* (*tego Świętego Graala wszystkich posiadaczy Spectrum*), jednak kasety – oczywiście – nie było w opakowaniu. Choć Keith przeszukał cały magazyn sklepu, została mu tylko okładka... Podobne historie często elektryzowały Internet, lecz tak naprawdę nikt nic nie wiedział na pewno. Matthew milczał.

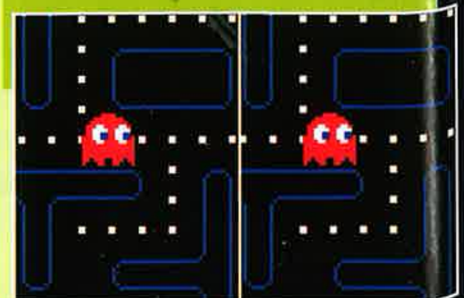
POWRÓT MATTHEW SMITHA

Wreszcie – po przeszło dziesięciu latach od tajemniczego zniknięcia - **Matthew dał znak życia**. Założył stronę domową (choć początkowo naturalnie nie wierzono, że może to być TEN Matthew), a także udzielił wywiadu wyjaśniającego całą zagadkę.

Na pierwsze – najbardziej wszystkich interesujące – pytanie, czyli „gdzie byłeś, gdy Cię nie było, Matt?", Smith odpowiedział krótko *„Cały czas byłem tam, gdzie zawsze. W Wallasey* (dzielnica Liverpoolu – przyp. Klus). *W styczniu 1995 roku wyjechałem do Holandii, skąd deportowano mnie w październiku 1997. Teraz znów jestem w Wallasey"*. Zapytany zaś, czemu nie odzywał się przez te wszystkie lata, odpowiedział równie zwięźle: *„Najpierw z lenistwa, później z biedy. Nie było mnie stać na modem"*. I tak oto tajemnica Matthew Smitha przestała być tajemnicą. Matthew naprawdę mieszkał w holenderskiej komunie i reperował tam rowery.

Naprawdę też napisał e-mail do autora konwersji *JSW* na PC. Nigdy za to nie pracował w sklepie komputerowym ani nie dzwonił do audycji radiowej. No i **nigdy nie ukończył The Mega Tree ani AOTMZFECFM.** (*To byłoby coś, gdybym mógł to skończyć, lecz moi partnerzy okazali się zbyt niecierpliwi i chciwi. To nie byli twórcy, ale biznesmeni.*) Smith opowiadał także o nowych planach programistycznych, torpedowanych jednak przez brak odpowiedniego sprzętu (*wszystko, co próbuję napisać, nie udaje się, bo mam zbyt wolny procesor lub zbyt mało pamięci. Poza tym gdy wracam z fabryki, nie zawsze mam siłę, by jeszcze siadać do klawiatury*). Chyba zdawał sobie sprawę, **że czasy, gdy w domowym zaciszu, na domowych komputerach genialnych indywidualistów powstawały wielkie światowe hity, bezpowrotnie odeszły do przeszłości...**

Zresztą **Matthew wkrótce potem znów zniknął.** Nie pojawia się na poświęconych ZX Spectrum listach dyskusyjnych, nie słychać o żadnych grach, nad którymi miałby pracować, a jego strona domowa od dawna nie jest aktualizowana. Rodzą się zatem kolejne pytania: **czy Matthew Smith pokazał światu już wszystko, co miał do pokazania? Czy zaskoczy nas czymś jeszcze, czy pozostanie tylko legendą lat osiemdziesiątych?** I wreszcie – czy w świecie wytwarzanych seryjnie przez duże koncerny, kosztownych, lecz pozbawionych oryginalności sztampowych megaprodukcji – jest jeszcze miejsce dla prawdziwych indywidualności i ich wizji? **Czy Matthew Smith jest nam jeszcze potrzebny?** Ale to chyba retoryczne pytanie... **|CDA|**



IONA / WIDZIANE Z DRUGIEJ STRONY

PANIE I GRANIE

Często zdarza mi się słyszeć od kolegów bądź czytać w CD-Action narzekania graczy, które można by opatrzyć wspólnym tytułem: „*Bo Ona Tego Nie Rozumie!*".

Ona – czyli partnerka życiowa (żona, kochanka, dziewczyna, przyjaciółka, narzeczona – nazwa zależna od relacji w danym związku), „nie rozumie" - czyli nie docenia wspaniałej grafiki, cudownej AI czy niesamowitego klimatu Jego Ulubionej Gierki. Marudzi „*co Ty w tym widzisz*", choć przecież oczywistym jest, że gdy dorwie się w łapy cud o takiej grywalności, jak <*tu wstaw odpowiednią nazwę ;)*>, po prostu NIE MOŻNA oderwać się odeń wcześniej niż o świcie... dnia trzeciego.

Ponieważ od parunastu już miesięcy dzielę stół, łoże i niestety komputer ;) z Opętanym Maniakiem Gier Komputerowych (dalej: OMGK), postanowiłam podzielić się paroma refleksjami Z Drugiej Strony.

Z tego, kim jest naprawdę OMGK, zdałam sobie sprawę dopiero po kilkunastu tygodniach wspólnego życia. Wcześniej, owszem, często słyszałam podczas spotkań „*wiesz, grałem w rewelacyjną grę*", zdarzało się też, że mój partner był podczas rozmów telefonicznych dziwnie lakoniczny. Domyślnie i nieco pobłażliwie pytałam wtedy: „*pewnie grasz, prawda?*", traktując to jednak jako zabawną słabostkę – **ot, stary koń** (wybacz, Qn`ik ;) *[wybaczam, moja narzeczona ma ze mną tak samo:) - QJ]*) – **a bawi się jak dziecko**. Coś w rodzaju ojca rodziny, zabierającego synkowi kolejkę elektryczną.

I tu moja pierwsza rada: pamiętajcie, koledzy-gracze (czy koleżanki-graczki): wasza „druga połowa", o ile nie mieszkacie razem, **najprawdopodobniej nie wie, jak silna jest naprawdę wasza pasja!** I szczerze odradzam czekanie z przedstawieniem Jej tego dopiero po stworzeniu wspólnego domu. Może nie wytrzymać szoku. Z takimi wiadomościami trzeba człowieka oswajać ostrożnie i powoli. ;)

By pomóc wam w opracowaniu strategii „przygotowania do życia z OMGK", przedstawiam krótki podręcznik przygotowany na podstawie doświadczeń własnych. Uprzedzam, zastosowanie się do tych wskazówek początkowo znacznie obniży komfort grania. Jednak w końcu możecie zyskać zaangażowanego kibica waszych zmagań, partnera do rozmów o tym, jak to „*no, wyskoczyli zza rogu, a przecież nie powinno ich tam być!!!*" czy choćby współczującą duszę, gdy nagle wyłączą prąd, a ostatni save był 40 minut temu.

Przede wszystkim:

Namów dziewczynę do kibicowania. Tylko nie na zasadzie: „no, to teraz ja zagram, a Ty patrz". Wyjaśnij, o co chodzi w grze. Puść intro, opowiedz legendę gry. Przecież nawet w FPS-ach zazwyczaj „ratujesz świat", choć widz, który ujrzy cię w środku rozgrywki, zobaczy tylko, że idziesz i strzelasz do wszystkiego, co się rusza. A przecież jesteś herosem, eliminującym zabójcze potwory w imię Wyższych Celów! Zresztą na pierwszy etap „oswajania" wybrałabym raczej jakiegoś RPG-a, RTS-a czy przygodówkę. Ale przy dobrej woli wszystko da się zrobić... Poniżej, w zielonej ramce, macie poradnik „step by step" jak tego dokonać.

***

Na koniec, moi mili OMGK: zaręczam wam, że TO SIĘ DA ZROBIĆ! Można pogodzić obie pasje - można mieć i bliską osobę, i gry. Trzeba tylko odrobiny dobrej woli. Ja sama doszłam już w „edukacji OMGK" do czytania CD-Action niemal od deski do deski i rozmów o nowościach, które warto kupić. Już nie proponuję, by strzelać do czołgu z pistoletu, choć czasem jeszcze myli mi się shotgun z minigunem. Oderwana od lektury okrzykiem: „*uważaj, ten @#$% cziter strzela przez ściany!!!*", nie rozglądam się przerażona po pokoju w strachu o własne życie. Wiele satysfakcji dało nam wspólne pokonanie Białego Króla w Etherlordsach, nad czym spędziliśmy świetne dwa dni, razem próbując, jak najlepiej ułożyć talię czarów.

Owszem, wciąż wściekam się, jeśli stoi mi nad głową, gdy surfuję po Sieci lub robi minę zbitego psiaka, kiedy oznajmiam, że chcę przeczytać pocztę, a on właśnie połączył się z serwerem, na którym jest „taka świetna mapa dla snajperów". Ale to przecież da się wyjaśnić za pomocą „krótkiej męskiej rozmowy"... **|CDA|**

ZASADA 1

Nigdy i pod żadnym pozorem nie pozwól, by partner pomyślał, że gra jest dla ciebie ważniejsza niż on/ona!!! (bo mam nadzieję, że nie jest...? Co?!)

Wskazówki szczegółowe:

a) Na początku „wspólnej" gry zapewnij, **że przerwiesz w każdym momencie, gdy ją to znudzi**. I zrób to (!!!), bez względu na wszystko. Wiem, wiem... właśnie znalazłeś wspaniały czar, który musisz wypróbować, pokonałeś potwora na 33 poziomie, używając wyłącznie noża, nie możesz się zasejwować, zanim nie skończysz planszy, a jesteś już o włos. Nieważne. Tym razem ta gra nie jest dla ciebie. Jest dla niej. Żeby przekonać ją do twojej pasji.

b) Nie przedłużaj! Demonstracja na początek nie powinna trwać więcej niż godzinę. Potem sam zrezygnuj, mówiąc, że resztę czasu chcesz spędzić z nią. Nawet, jeśli dusza wyje, a ręce drżą z chęci ponownego złapania myszki, w żadnym razie nie daj tego po sobie poznać!

ZASADA 2

Pozwól jej zrozumieć grę.

Wyjaśniaj szczegółowo, co właśnie robisz i dlaczego jest to takie trudne. Pozwól, by zrozumiała wyzwania, przed jakimi stoisz, by czuła się dumna, że je pokonałeś. Pamiętaj, dla osoby z zewnątrz rozgrywka często może wyglądać na banalnie prostą. Spraw, by wciągnęła się w akcję, aby śledziła twoje zmagania jak pasjonujący thriller. Nie osiągniesz tego, jeśli jedynymi komentarzami będą okrzyki typu: „*o, kuuuuuur...cze, znowu mnie zabił!!!*". Jeżeli czegokolwiek nie rozumie – przerwij grę i wyjaśnij. Nawet jeśli masz przy tym stracić komputerowe życie. Bo wciąż zakładam, że to prawdziwe jest jednak dla ciebie ważniejsze.

Nie używaj – przynajmniej na początku – fachowej terminologii. Każde hobby ma swój język. Dla ciebie i twoich kolegów zdanie „*rzuciłem zamrożenie, ale to był hobgoblin na 23 levelu, a ja nie miałem skilla do czarów szóstego poziomu, więc musiałem się teleportować, użyć heala, wrócić i wykończyć go zwykłym bastardem*" jest jasne jak „Ala ma kota". Uwierz mi jednak – dla niej będzie to bełkot. Wyobraź sobie, że słyszysz: „*taki warun powstał, że Jacek robił beszlała, a Wojtek, który próbował tylko na klapach schodzić, w rezultacie dostał negatywkę i musiał rzucać zapas*". Rozumiesz? Zapewne nie. A każdy paralotniarz od razu wie, o co chodzi!

ZASADA 3

Pozwól jej współuczestniczyć w grze.

Mam nadzieję, że jeszcze pamiętasz, po co to wszystko? Tak, właśnie po to, by Twoja Dziewczyna i Twoja Gra przestały być rywalkami. Jeśli partnerka daje ci jakieś rady - ciesz się! To już krok do sukcesu - wciągnęła się. Być może jej pomysły będą bez sensu - trudno. Ty wiesz na pewno, że do czołgu nie warto strzelać z pistoletu. Ale sugestię wypróbuj - w ten sposób ona czuje, że współuczestniczy w twojej misji. Później i ona zrozumie grę, przestanie dawać głupie rady. I będziesz mógł potraktować ją jak fachowca, besztając „*no, co Ty, z pieca spadłaś?! Tu trzeba bazooki użyć, albo działa!*". Tymczasem musisz się poświęcić. Ale uprzedzałam - na początku komfort grania zdecydowanie ucierpi.

Teraz kilka słów dla tych, którzy ze swoją drugą połową żyją na co dzień, a nie tylko spotykają się po lekcjach bądź wykładach. Jeżeli macie wspólny komputer - pamiętaj, że jest on właśnie **„wspólny"**. Niech ona nie musi czekać do piątej nad ranem, kiedy to pozabijasz wszystkich wrogów, zanim będzie mogła wysłać e-maila. I nie jest istotne, czy ten e-mail wydaje ci się ważny. Pamiętaj, mimo wszystko ty się TYLKO bawisz. Naprawdę, Obcy nie zniszczą Ziemi, a terroryści nie zabiją zakładników, jeśli oderwiesz się od komputera. Jeżeli dziewczyna ma ochotę pogadać ze znajomymi na gg, jest to tak samo istotne jak to, że ty chcesz postrzelać do potworów.

Granie nawet w słuchawkach zazwyczaj przeszkadza drugiej osobie spać. Naprawdę trudno się dziwić, że człowiek, który przez całą noc był co chwila budzony - to szuraniem krzesła, gdy uchylałeś się przed pociskami, to soczystymi okrzykami na widok wyskakującego znienacka wroga, to migającym światłem monitora, to stukaniem myszki o podłoże, czy palcami w klawisze, a to trzeszczeniem krzesła pod ciężarem targanego emocjami ciała gracza - będzie od rana wkurzony i do twojego grania sympatii nie nabierze. Nie mówiąc już o tym, że może wolałby się poprzytulać.

ELO!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Jako że to numer kwietniowo-aprilisowo-urodzinowy, chcemy, by NL w tym numerze wyglądało nieco inaczej. Zatem oprócz wyszperanych (z pomocą Joemonster.org) w Sieci tekstów, zapraszamy do wizyty w redakcji CDA (wraz z Klarą) i krótkiego kursu niekonwencjonalnego demontażu komputera. Miłej zabawy!

KLARA W REDAKCJI

Marek Lenc

Naukowo o niezdrowym odżywianiu

Co tak naprawdę ma wpływ na umieralność z powodu ataków serca? Zła dieta? Oto, do jakich wniosków doszli naukowcy:

1. Japończycy spożywają bardzo mało tłuszczów i mają mniejszą umieralność z powodu ataków serca niż Brytyjczycy i Amerykanie.
2. Meksykanie spożywają bardzo dużo tłuszczów i mają mniejszą umieralność z powodu ataków serca niż Brytyjczycy i Amerykanie.
3. Włosi wypijają ogromne ilości czerwonego wina i mają mniejszą umieralność z powodu ataków serca niż Brytyjczycy i Amerykanie.
4. Japończycy wypijają bardzo mało czerwonego wina i mają mniejszą umieralność z powodu ataków serca niż Brytyjczycy i Amerykanie.
5. Niemcy wypijają bardzo dużo piwa, jedzą mnóstwo tłustych kiełbasek i mają mniejszą umieralność z powodu ataków serca niż Brytyjczycy i Amerykanie.

WNIOSEK:

Jedz i pij, co chcesz. To angielski nam szkodzi!

Gadki Jaya Leno

Był już w NL Conan O'Brian - posłuchajcie teraz tekstów innego zgrywusa:

W ZOO w Los Angeles mają spory problem z zapobieganiem ciąży u zwierząt. To prawda! Na siłę zmuszają szympansice, żeby połykały pigułki antykoncepcyjne. No ale słuchajcie, to i tak znacznie łatwiej, niż nakłonić samce do zakładania kondomów!

Eksperci od polityki zagranicznej twierdzą, że skandal z jeńcami wojennymi może stać się poważną przeszkodą w relacjach pomiędzy Ameryką a krajami arabskimi na Bliskim Wschodzie. Szkoda, bo wszystko tak dobrze szło...

Policja w Dalan na Florydzie aresztowała kobietę, która zapłaciła synowi za zabicie ojczyma. Gdzie się podziała moralność tego narodu? Czy teraz już musimy płacić dzieciom za każdą drobnostkę, którą mają zrobić?

Witam wszystkich w Las Vegas! Bardzo tu miło, bardzo ekscytująco. Jesteśmy w hotelu „Paryż" w Las Vegas. Traktują nas tu wspaniale! Ten hotel w niczym nie przypomina prawdziwego Paryża - tutaj nas lubią.

Przejrzałem sobie trochę danych na temat Las Vegas - na przykład taki drobiazg: czy wiedzieliście, że codziennie w Las Vegas bierze ślub przeciętnie 151 osób? Sto pięćdziesiąt jeden... Może się mylę, ale to chyba powinna być liczba parzysta!

Władze Kościoła Katolickiego w Meksyku orzekły, że wizerunek dziewicy, który pojawiał się na ścianie szpitala, to nie cud, lecz zjawisko naturalne. Ale dziewica przy jakiejkolwiek ścianie tutaj w Vegas - to byłby prawdziwy cud!

Britney Spears odwołała ostatnią część swojej trasy koncertowej, ponieważ jest już wyczerpana. Ludzie nie zdają sobie sprawy, jaki to ogromny wysiłek. Przecież ona co wieczór musi udawać, że śpiewa ponad dwadzieścia piosenek.

Tłumaczenie (c) qbek & JoeMonster.org

AUTENTYKI

Wieczór panieński mojej kumpeli. Zamówiłyśmy jej „czipendeilsa" z agencji na 24.00. Punkt o północy dzwonek do drzwi, stoi policjant, a że my już „letko chwiejne", stwierdziłyśmy, że się nam chłopak przebrał, więc go za chabety i dawaj do dużego pokoju. Musiał się nieźle napocić, żeby nam uzmysłowić naszą pomyłkę. Dopiero, jak wpadł na pomysł pokazania nam radiowozu przez okno, w końcu dotarło. Poprosił grzecznie o cichsze zachowanie i poszedł.

Następny dzwonek do drzwi, wchodzi przystojny, opalony już właściwy rozbieracz i pyta, gdzie tu mógłby się przebrać, bo ma niespodziankę. Został skierowany do łazienki. Jak z niej wyszedł w stroju policjanta to już nie było co z nas zbierać...

Modlitwa zestresowanego człowieka

Czy nie masz wrażenia, że poniższe modlitwy powinny być wysłuchane z powodu ich porażającej szczerości?

- Panie, pozwól mi się zrelaksować i nie zwracać uwagi na nieważne szczegóły, dokładnie od jutra od 7.43 do 19.43.
- Boże, pomóż mi brać odpowiedzialność za moje czyny, mimo że zazwyczaj NIC złego nie robię.
- Boże, spraw, bym potrafił walczyć o własne prawa (mam nadzieję, że nie się gniewasz, iż proszę?).
- Boże, daj mi cierpliwość. Natychmiast!!!
- Panie, spraw, bym się nie starał zawsze być perfekcjonistą. (Czy dobrze to wymówiłem?)
- Boże, pomóż mi kończyć wszystko, co zaczy...
- Panie, spraw, bym ci bezgranicznie ufał. Aha, możesz mi to dać na piśmie?
- Boże, pomóż mi trochę „zwolnić" i niespieszyćsięzewszystkimcorobię.

Czego nie chciałbyś usłyszeć na lotnisku i w samolocie

Podobno stresujące jest, gdy pasażer obok ciebie odmawia drinka twierdząc, że za chwilę będzie prowadził, ale nie tylko...

• Uwaga pasażerowie wszystkich linii. Wasz lot został odwołany.
• Przy stanowisku informacji czeka zagubione dziecko. Licytacja rozpocznie się za 15 minut od kwoty 20 euro.
• Tak, mamy świadomość, że na pana walizce jest nalepka informująca o zagrożeniu biologicznym.
• Nie, nie wiemy, skąd się wzięła. Prosimy, żeby nie otwierał pan walizki.
• Przywóz kubańskich cygar jest nielegalny i dlatego zostały one skonfiskowane przez służby celne. ...Co? Celnik właśnie je pali? Ej, ty gnoju! Miałeś na mnie poczekać!
• Pani ubezpieczenie nie obejmuje dziur w walizce zrobionych przez służby celne. Katastrof lotniczych też nie. Ale pokrywamy szkody wynikłe z eksplozji przed startem - to nasz pakiet standardowy.
• Uwaga pasażerowie, którzy nigdy przedtem nie latali i dla których koncepcja latającej maszyny jest nowością: doświadczamy obecnie turbulencji, która jest produktem ubocznym lotnictwa. Proszę powstrzymać się od krzyków do momentu lądowania. O ile wylądujemy.
• Czy na pokładzie jest jakiś ksiądz, rabin, imam... w każdym razie ktoś, kto ma chody u Najwyższego?
• Proszę jeść wątróbkę, zanim się rozmrozi. Wtedy już nie będzie taka dobra.
• Aresztujemy pana za przewożenie bomby w walizce. I proszę nie mówić, że to znowu Francuzi ją zgubili.
• Dzień dobry państwu. Mówi wasz kapitan. Po lewej mogą państwo zobaczyć majestatyczną górę Kilimandża... o k***a!!!

AUTENTYKI

Dziecię sąsiada 6 lat [blond aniołek] podczas dużego sąsiedzkiego grilla zapytało publicznie i na głos:
- Tato, czy mogę opowiedzieć kawał z brzydkim wyrazem?
Tato dziecka pyta:
- A jaki to wyraz?
Dziecię [z małym rumieńcem] odpowiada:
- Pupa.
- Wal śmiało - dodają dziecięciu odwagi wszyscy współbiesiadnicy. Dziecię zatem opowiada:
- Jechał sobie czołg ulicą i śmiał się z małego fiata: „Ale ty jesteś głupi - masz silnik w pupie". A maluch na to odpowiedział: „...To ty jesteś głupi, bo masz ch*** na czole!".

Marek Lenc

Mądrości VIP-ów

Czasem i jakaś Bardzo Ważna Osoba chlapnie coś mądrego...
• Są tylko dwa powody, żeby siedzieć w ostatnim rzędzie w samolocie – albo masz biegunkę, albo lubisz spotykać ludzi, którzy ją mają. [Henry Kissinger]
• Bóg powiedział: Niech stanie się Szatan, żeby ludzie nie zwalali całej winy na mnie. I niech będą prawnicy, żeby ludzie nie zwalali całej winy na Szatana. [George Burns]
• Saneczkarska strategia? Leżeć płasko i starać się nie zginąć". [Carmen Boyle] (Złoty medal olimpijski w saneczkarstwie, 1966)
• Mój kuzyn właśnie zginął. Miał tylko 19 lat. Użądliła go pszczoła – naturalny wróg linoskoczków. [Dan Rather]
• Hokej jest sportem dla białych, koszykówka jest sportem dla czarnych. Golf jest sportem dla białych ubranych jak czarne cioty. [Tiger Woods]
• Czytałem, że 77% wszystkich psychicznie chorych osób żyje poniżej lub na granicy ubóstwa. Tak naprawdę zainteresowało mnie te pozostałe 23%, które najwyraźniej doskonale sobie radzi. [Jerry Garcia]

Jeśli kiedykolwiek zostanę Złym Lordem... (część 1)

Moje Armie Chaosu będą miały w hełmach wizjery z czystego pleksiglasu, a nie to przyciemniane g***o, najwyraźniej utrudniające celowanie i myślenie.
Szyby wentylacyjne w mojej bazie będą za małe, by móc się w nich czołgać. A co dopiero wstrzelić torpedę protonową.
Mój czcigodny brat bliźniak, któremu zająłem tron, będzie zabity, a nie trzymany w tajemnicy w zapomnianej celi mojego labiryntu...
Artefakt, który jest źródłem mojej mocy, nie będzie trzymany za Górami Rozpaczy, Rzeką Ognia i nie będzie chroniony przez Smoka Wieczności. Po prostu schowam go sobie do sejfu w godnym zaufania szwajcarskim banku. To samo odnosi się do wszystkich pozostałych przedmiotów mogących mnie osłabić lub zniszczyć.
Nie będę się napawał widokiem kłopotliwej sytuacji moich wrogów tuż przed ich unicestwieniem, co pozwoli im się wywinąć sianem. Po prostu ich unicestwię i dopiero wówczas będę się napawał triumfem.
Jeżeli złapię wroga i on powie: „Słuchaj, czy zanim mnie zabijesz, możesz mi powiedzieć, o co w tym wszystkim chodzi?". Powiem „NIE" i zastrzelę go. Chwilka... po zastanowieniu się, jednak najpierw go zastrzelę, a dopiero potem powiem „NIE".
Jeśli porwę księżniczkę, natychmiast się z nią pobiorę cichym cywilnym ślubem, a nie urządzę 3-tygodniowej ceremonii, podczas której opowiem wszystkim o swoim tajnym planie i dam szansę zorganizowania wyprawy ratunkowej.
Nigdy nie zamontuję mechanizmu autodestrukcji, chyba że naprawdę będzie potrzebny. A jeśli naprawdę będzie potrzebny, nie będzie go odpalał ogólnie dostępny i niczym niezabezpieczony wielki przycisk z napisem: „NIEBEZPIECZEŃSTWO: NIE NACISKAĆ!". Natomiast ogólnodostępny wielki czerwony przycisk „NIE NACISKAĆ" po wciśnięciu będzie odpalał wszelkie możliwe rodzaje broni w osobę, która była na tyle głupia, by go nacisnąć. (A przecież ostrzegałem...)
Jednym z moich doradców będzie 5-letni dzieciak. Każde uchybienie w moim szatańskim planie, jakie on znajdzie, będzie natychmiast poprawiane. Bo do tej pory wszystkie plany podboju świata zawierały uchybienia widoczne nawet dla 5-letniego dzieciaka (a dla Złego Lorda już nie).
Wszyscy pokonani wrogowie będą natychmiast kremowani. Albo przynajmniej odpali się w nich kilka dodatkowych magazynków. Ich śmierć oraz towarzyszące temu imprezy ogłosi się dopiero po komisyjnym zbadaniu i pogrzebaniu szczątków.
Bohater nie ma prawa do ostatniego pocałunku, ostatniego papierosa ani żadnego ostatniego życzenia. Jak wpadnie w moje łapy - zabijam go natychmiast!
Nigdy nie zainstaluję żadnego urządzenia odmierzającego czas cyferkami do zera. A jeśli okaże się, że takie urządzenie jest mi absolutnie niezbędne, ustawię je tak, by uruchamiało się, gdy licznik osiągnie 117. A to się zdziwią ci, którzy to uruchomią i będą myśleli, że mają sporo czasu na ucieczkę, zanim moją Tajną Bazę pochłonie ogień...
Nigdy nie wypowiem zdania: „Zanim cię zabiję, jest jedna rzecz, o którą chcę cię spytać...". Wolę żyć bez tej wiedzy, niż nie żyć zaraz potem, jak się dowiem, że...
Jeżeli zatrudnię doradców, choć czasem będę ich słuchał.
Nie będę miał syna. Co prawda, jego śmieszny planik, żeby mnie wysadzić z tronu i tak by się nie udał, ale po co sobie zawracać głowę? Poza tym taki drań - na złość ojcu - jeszcze gotów być po stronie Dobra.
Nie będę miał córki. Na pewno byłaby tak piękna jak zła, ale niejeden czaruś-pozytywny bohater mógłby jej zamotać w głowie tak, że by zdradziła ojca...
Mimo że jest to dobre na stres i tak nie będę się szaleńczo śmiał. Będąc zajęty śmiechem, mógłbym coś przeoczyć w moim najbliższym otoczeniu!
Zatrudnię projektanta mody, który wymyśli jakieś oryginalne mundury dla mojej Armii Chaosu. Nie pozwolę, żeby moje wojsko ubierało się w tanie kreacje, będące skrzyżowaniem kostiumów nazistów, rzymskich piechurów i Mongołów. Tamtych leszczy wszyscy i tak pokonali, a moje wojo ma być nastawione pozytywnie.
Będę trzymał specjalny zapas broni o niskim zaawansowaniu technologicznym i wytrenuję część mojej armii, aby się nią posługiwała. W ten sposób, jeśli któryś z moich wrogów zniszczy generator lub uszkodzi broń energetyczną, moja armia nie zostanie pokonana przez grupkę dzikusów uzbrojonych w dzidy i proce.
Przeprowadzę dokładną analizę moich mocnych i słabych stron. Co prawda, psuje to frajdę z bycia idealnym tyranem, ale na pewno w chwili słabości nie rzucę tekstu: „Nie, to niemożliwe! JESTEM PRZECIEŻ NIEPOKONANY!". Taki tekst zawsze kończy się śmiercią.
Nieważne są osiągi, cena, marka ani tania eksploatacja. I tak nie zbuduję Broni Ostatecznej, która będzie niezniszczalna... poza jednym tylko malutkim, tycim punkcikiem...
Nieważne, jak atrakcyjne będą rebeliantki i tak zawsze znajdzie się inna równie atrakcyjna laska, która poleci na mnie i nie będzie chciała mnie zabić. Dlatego trzy razy się zastanowię, zanim nakażę przysłać do mojego łóżka jeńca/więźnia płci żeńskiej.

Autor: Peter Anspach
Tłumaczenie: Kozak

(CZĘŚĆ 2)

NIE RÓBCIE TEGO W DOMU...

...ani nigdzie indziej. Nigdy! (Czyli autentyczne rzeczy, których dokonali w dzieciństwie różni pozornie normalni ludzie).

Wspinanie się przy największym wietrze na starą, pordzewiałą, dziurawą, od dawna nieużywaną wieżę do ćwiczeń dla strażaków i kołysanie nią wraz z wiatrem. (Wrażenia były niesamowite, przechylała się o kilka metrów, a spojrzenie w dół też było interesującym przeżyciem, gdyż w żadnym z pięter nie było więcej niż 1/6 podłogi!)

Zimą robiliśmy kulki ze śniegu, robiliśmy mały otwór w środku, wlewaliśmy tam trochę benzyny, podpalaliśmy i rzucaliśmy w ściany. Efekt był niesamowity, jak taka rozbryzgująca się kulka miotała płomyczki wszędzie dookoła. Raz taki płomyczek poleciał na głowę kolegi i trochę mu się czochradło zajęło. Ale wsadził łeb w zaspę i nie ucierpiał za bardzo.

Kwasem siarkowym (roztwór do akumulatorów) popaliłem wykładzinę w pokoju i 2 pary dżinsów. Później podklejałem dziury butaprenem i malowałem pisakiem, żeby rodzice nie zauważyli.

W ramach zabaw w Indian i kowboi...
- Cygara z liści orzecha i słonecznika. Paw kosmiczny!
- Zawał własnoręcznie wykopanej ziemianki - na szczęście płytka.
- Postrzelenie siostry z kuszy na zaostrzone ołówki - odwdzięczyła się wbijając mi w rękę widelec.

Trochę czas temu (tak w początkach podstawówki) naoglądałem się dnia pewnego Copperfielda czy innego tam magika. W ten czas zafascynowany byłem również elegancko działającym zestawem dezodorant + zapalniczka. To sobie wykoncypowałem, że sam mogę być takim magikiem, jak spalę swoje więzy. Znalazłem jakiś sznurek, związałem sobie nogi przy kostkach parokrotnie. Do tego obwiązałem jeszcze ileś tam razy nićmi do szycia i miałem więzy. Spryskałem to obficie jakimś dezodorantem i radośnie podłożyłem ogień pod więzy. Blizny mam do dziś. Dobrze, że zrobiłem to w przedpokoju - to dość szybko dotarłem w podskokach do wanny.

Ja pamiętam, że się z kolegami na przerwie założyłem, że wejdę na bramkę na boisku i się zaplątałem w siatkę. Mimo moich krzyków przez pół godziny nikt nie przychodził, potem ujrzałem wściekłą twarz dyrektora, coś tam gadał, że niszczę sprzęt szkolny i że zachowanie mi obniży.

Eksperymenty wybuchowe były najlepsze, ale po nich mnie tyłek bolał, bo:
- Jak nam zbrakło dezodorantów do ogniska, ukradliśmy gaśnice z hotelu ale je***o! Była policja, straż - w efekcie: łomot....
- Do pralki „Frani", gdy prała, wrzuciłem karbid - w efekcie: łomot...
- Wstrząsało się puszką z colą i robiło dziurkę, świetnie barwiło ściany - w efekcie: łomot....
- Sprawdzanie mieszanki saletrowej na stole - w efekcie: łomot....
- Gdy stary robił wino, chciałem mu pomóc i wrzuciłem trzy kostki drożdży, 40 litrów popłynęło po kuchni - w efekcie: łomot....
- Na bieguny akumulatora położyłem brzeszczot fajnie się świecił - w efekcie: łomot....
- Chciałem zobaczyć, jak zagra kolumna podłączona do gniazdka - zagrała, zasyczała i sypnęła iskierkami - w efekcie: łomot....

...ałaaaa....

Sceny wycięte z Matriksa

Oto kilka scen, które nie zmieściły się w Matriksie. Nie wiedzieć czemu... :)

***

Neo krzyczy do telefonu: Tank, załaduj mi program do obsługi wózków widłowych!
Tank: Chwileczkę, mam rozmowę na drugiej linii - przełącza się. - OK, kochanie, teraz zdejmij pończoszki...

***

Agent Smith obija Neo, kopie, wali i rzuca o ściany. Zbliża się, aby zadać cios ostateczny, aż nagle na okrwawione usta Neo wypływa szeroki uśmiech, po czym zaczyna się śmiać z agenta w żywe oczy. Skonsternowany Smith patrzy na siebie i widzi na garniturze mrugające kolorowe literki: „Akcja Pajacyk". Wściekły warczy „Pier***ne banery!".

***

Neo ucieka ulicami, przebiega zaułki, skacze przez mury. Wszystko na nic. Złowrogie postacie otaczają go w ślepej uliczce. The One szykuje się do walki ostatecznej, kiedy słyszy: „Wyskakuj z komórki, pedale!".

***

Neo z Trinity wybierają się na wirtualne party w Matriksie. Zniecierpliwiony Neo spogląda na wirutalnego Roleksa. Trinity:
- Kochanie, nie mogę się zdecydować, którą teksturę nałożyć...

***

Cypher opowiada Neo stare dzieje:
- Masz szczęście, że technika poszła do przodu, zanim ciebie wyciągaliśmy z Matriksa. Wcześniej nie było tak lekko. Mnie Morfeusz zaoferował niebieskiego lub czerwonego czopka...

***

Miejsce akcji: Matrix. Mr Anderson (Neo) siedzi w biurze, a kurier przynosi mu przesyłkę z komórką. Tajemniczy głos w komórce prowadzi go przez biuro. Anderson mija ksero i skład na szczotki, wchodzi na schody, schodzi po schodach, wreszcie głos doprowadza go do ciemnego pokoiku. Anderson wchodzi, drzwi się za nim zamykają. Nagle czuje dziwny zapach i traci świadomość. Budzi się w niewygodnym skórzanym ubranku, skuty chromowanymi kajdankami z kauczukową kulką w ustach. Słyszy tajemniczy głos mówiący:
- Podajcie mi tubkę z wazeliną...
Pamiętaj - nigdy nie wiesz, kto jest po drugiej stronie!

Marek Lenc

KLARA W REDAKCJI

Marek Lenc

Gdyby studenci napisali własną Biblię...

...wówczas:

1. Ostatnia Wieczerza zostałaby zjedzona następnego ranka. Na zimno.
2. Z 10 przykazań zostałoby tylko 5, z podwójną interlinią i możliwie dużą czcionką, by łatwiej było wkuć albo ściągnąć.
3. Co dwa lata ukazywałoby się nowe poprawione wydanie tak, by nie można było tanio odkupić egzemplarzy od starszych roczników.
4. Zakazany owoc zostałby zjedzony natychmiast, bo w stołówce tego nie dają.
5. Listy św. Pawła do Rzymian stałyby się e-mailami św. Pawła do nadużycia@rzym.gov.
6. Przyczyna, dla której Kain zabił Abla: dzielili pokój w akademiku.
7. Koniec świata nie nazywałby się „armageddon" tylko „sesja egzaminacyjna".
8. Won z osiołkami. Jezus jeździłby na rowerze górskim.
9. Przyczyna, dla której Mojżesz krążył po pustyni przez 40 lat: nie chciał pytać o drogę, aby się nie wydało, że jest z pierwszego roku.
10. Bóg nie tworzyłby świata przez 6 dni i odpoczywał w siódmym. Odkładałby wszystko na ostatnią chwilę, a siódmego dnia zawaliłby całą noc.

Różności

- Babciu, a ty wiesz, gdzie umarł Napoleon?
- No, gdzie?
- Na Świętej Helenie!
- ...Że też takich świństw was teraz uczą w szkole!

***

Przychodzi dziadzio do lekarza i mówi:
- Panie doktorze... połknąłem kalkę i coś mi się ciągle odbija!

* * *

Chodź ze mną pogratulować Stefanowi. Dziecko się mu urodziło.
- Tak? A co ma?
- Wyborową.

Zrób to sam

Zamiast zanosić uszkodzony komputer do serwisu, znosić nadymanie się „ekspertów" kpiących z naszej niewiedzy, czekać ze 2 tygodnie i płacić sporą kasę za usunięcie banalnej usterki - zabawmy się w serwisanta. Potrzebny nam będzie

a) uszkodzony komputer
b) bojowy nóż komandosa
c) gra Counter-Strike: Source

Autor: Ghost [CDA]

CD-ACTION OD KUCHNI

NASZA DRUKARNIA W KIELCACH.

Co roku z okazji urodzinowego numeru odsłaniamy wam kolejne tajniki przygotowy wania CDA. Teraz nadszedł czas na kolejny etap - wizytę w drukarni i tłoczni.

Już na początku należy się wam pewne wyjaśnienie. Ja sam, dopóki nie pojechałem do drukarni, nie miałem zielonego pojęcia o tym, co tak naprawdę się dzieje z materiałami do pisma, które opuszczają redakcję. Nasza praca nad numerem kończy się, gdy mamy już wszystkie wydruki w kolorze, ostatnie poprawki są naniesione, a paczka z wzorami kolorystycznymi (czyli wydrukowanymi stronami) jedzie przesyłką kurierską do Kielc. Wtedy całą pracę przejmuje już drukarnia.

Poligrafia SA mieści się na jednej z głównych ulic miasta o niezbyt dobrze kojarzącej się nazwie (Manifestu Lipcowego...). Aby ktoś z zewnątrz mógł się dostać do środka, musi nosić specjalną plakietkę gościa, zaś o cichym wyniesieniu jakiegokolwiek niewydanego jeszcze pisma można całkiem zapomnieć - wszystko, co jest wewnątrz drukowane, objęte jest bardzo ścisłą tajemnicą, za złamanie której grozi wyrzucenie z pracy. Tym niemniej jeśli chcielibyście poczytać sobie wcześniej CDA, zatrudnienie się w drukarni jest najskuteczniejszą metodą.

Nie będę was zasypywał szczegółami technicznymi każdego kolejnego cyklu produkcyjnego, bo szkoda miejsca na opis czynności, których nazwy i tak nic niefachowcom nie powiedzą. Z grubsza wygląda to tak, że pliki ze stronami z CDA przesyłane są na serwer drukarni. Tam wszystko jest wertowane przez studio komputerowe. Sprawdzane są tam podstawy - czy pliki nie uległy uszkodzeniu przy przesyłaniu i czy obrazki są w odpowiednio wysokiej rozdzielczości. Jeśli wszystko jest OK - rozpoczyna się prawdziwy cykl produkcyjny.

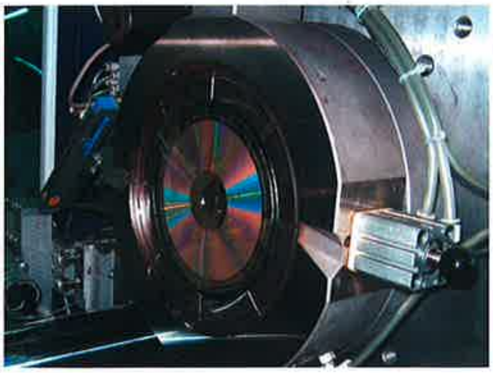
TO JEST WŁAŚNIE PŁYTA, KTÓRA PÓŹNIEJ SŁUŻY DO ROZPROWADZANIA KOLORU NA STRONY CZASOPISMA.

Pierwszym etapem jest naświetlanie czterech płyt, które później posłużą za wzór dla składki - czyli 16 stron drukowanych naraz. Z tą płytą dzieją się rzeczy najróżniejsze - jest naświetlana i utwardzana, aż w końcu wychodzi coś na wzór planszy z rysunkiem. Potrzebne są aż cztery, ponieważ... Nie, o tym za chwilę. Na razie kilka działających na wyobraźnię liczb. Na wydrukowanie całego nakładu CDA potrzeba sporo **ponad 60 ton papieru** ułożonego w wielkich szpulach, z których każda waży ponad 800 kilogramów i mierzy 13 254 metrów. Do tego dochodzi jeszcze papier okładkowy, który podawany jest specjalnej maszynie drukującej w pojedynczych arkuszach.

Drukowanie pisma nie ma zupełnie nic wspólnego z tym, co wyczyniają zwykłe kolorowe „zabawki", które

NA WYDRUKOWANIE CAŁEGO NAKŁADU CDA POTRZEBA SPORO PONAD 60 TON PAPIERU.

FARBY.


FORMA Z MATRYCĄ.

T ŁOCZENIE.

MALOWANIE.

są stawiane przy pecetach. Nie tylko z powodu szybkości (5 tysięcy składek na godzinę!) i gabarytów (jedna z maszyn do drukowania jest wysoka na jakieś 4,5 metra, długa na kilkadziesiąt), ale przede wszystkim nakładania farby. **Każda składka przechodzi przez cztery etapy nakładania kolorów** (po to właśnie były cztery plansze), kolejno: **czarny**, **cyjan** (w uproszczeniu: jasny błękit), **magentę** (purpurowy) i **żółty**. Ciekawostką jest fakt, że kolor czarny, który widzicie na stronach, w rzeczywistości jest tworzony z farby czarnej dodatkowo wzmocnionej magentą lub cyjanem. Jak się okazuje, **prawdziwy czarny jest za mało... czarny**.

Gdy papier jest już zadrukowany, przechodzi przez **„piec"**, w którym farba jest suszona przy około 140 stopniach Celsjusza. Po tym następuje chłodzenie papieru, zaginanie i cięcie, gdyż początkowo wszystko jest w postaci wielkiego pasa. Odpowiednio ułożone już składki idą do maszyny, po czym są przycinane i nacinane od strony sklejenia, żeby klej lepiej się „usadowił".

CZARNY

CYJAN

MAGENTA

ŻÓŁTY

Bardzo podobnie, tyle że na papierze kredowym, drukowane są okładki. Po wydrukowaniu jeszcze dodatkowo idą do lakiernika, który nadaje im znany wszystkim bardzo dobrze połysk. (Jeśli chcecie zobaczyć, jak wygląda papier kredowy przed lakierowaniem, wystarczy, że obejrzycie okładkę z drugiej strony.) Ostatnim etapem druku jest **klejenie składek z okładką** i... gilotynowanie. To znaczy obcinanie pisma tak, by było idealnie równe. Teraz wystarczy już tylko ułożyć gotowe CD-Actiony na palety i wysłać dalej w Polskę.

...Ale zaraz, zaraz. Czegoś tu jeszcze brakuje, nieprawdaż? Przenieśmy się więc teraz do Taktu, do Bolesławia, w którym tłoczone są płyty.

W redakcji, gdy już mamy wszystkie pełne wersje, dema i kąciki, płyty przejmuje Janek Jankowski, który podpina je wszystkie pod menu i wypala w zwykłej nagrywarce. Wtedy za testowanie bierze się Smuggler, który przy każdym etapie starannie przeczesuje płyty programami antywirusowymi przed rozpakowaniem programów, po ich zainstalowaniu itp. Prawie nigdy się nie zdarza, by wszystko działało od razu - więc proces korekt na płycie, ponownego ich wypalania i testowania powtarzaw się nawet kilkunastokrotnie. (Teraz już wiecie, dlaczego Smg bywa tak zgryźliwy. Jakbyście musieli po raz dziesiąty w ciągu dwóch dni instalować KAŻDY program z naszego DVD, też byście się wściekli.) ;) Gdy wreszcie wszystko działa jak należy, „mastery" (czyli wzorce) płyt wysyłane są do tłoczni.

Tam na początku z dostarczonych, zwyczajnie wypalonych materiałów na CDR lub DVD-R masterów, po weryfikacji na komputerze ze specjalnym oprogramowaniem, tworzony jest obraz zapisu płyty na... **specjalnym szkle**. Z tego powstaje **matryca** z odwzorowanym zapisem płyty. Odbywa się to w specjalnym pomieszczeniu (masteringu), do którego nie ma prawa dostać się najmniejszy pyłek - normy czystości pomieszczenia są bardzo wysokie, wręcz kosmiczne. Powietrze jest non stop filtrowane (raj dla alergików?), tak jak zresztą w prawie całym obiekcie. **Utworzone matryce służą później do wytłoczenia całego nakładu płyt.** I jeśli kiedykolwiek się zastanawialiście, gdzie CD-Action kupuje czyste krążki, to teraz czas na uchylenie rąbka tajemnicy - nigdzie. Płyty kompaktowe, które wrzucacie do czytników, na początku etapu produkcyjnego wyglądają tak!

SZKLANA MATRYCA.

NASZE PŁYTY SĄ Z PIERWSZEGO I OSTATNIEGO TŁOCZENIA!

To, co widzicie na zdjęciu, to **granulat poliwęglanowy**, który po roztopieniu wtryskiwany jest pod bardzo wysokim ciśnie-

PIEC

CAŁA HALA W TONY HAWKACH! AAA!

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU MARCOWEGO! I WYGRAJ...

5 x symulator lotniczy Saitek X52

Jest to najnowszy zestaw kontrolerów do symulatorów lotniczych. Tworzony na podstawie prawdziwych urządzeń lotniczych, X52 jest gwarancją niesamowitych doznań i nieskończonej przyjemności płynącej z grania.

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

A. 11
B. 16
C. 19

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu: **CA.GW.X.##** gdzie
X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer **7164**! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 12 kwietnia 2005

Lista gier z nr 04/2005

01 Chaos League
02 Everquest II
03 Future Tactics
04 Liga Polska Manager 2005
05 Myst IV PL
06 Playboy
07 Punisher
08 Rajd na Berlin
09 Sentinel...
10 Sims 2: Na studiach
11 Sponge Bob
12 Star Wars: KOTOR 2
13 World of Warcraft
14 Zoo Empire
15 Zoo Tycoon 2 PL

GRĄ LUTEGO (CDA 02/2005) ZOSTALI PIRATES

przed Gothic 2:Noc Kruka
oraz MOH: Wojna na Pacyfiku

LAUREACI

Zestaw gamepad P2500 + joystick cyborg Evo
Tymoteusz Wojtyła, Pszczyna; Wojciech Waloch, Siemianowice; Piotr Kapusta, Łódź; Arkadiusz Besler, Tarnowskie Góry; Daniel Masłowski, Grusy;

Joystick Cyborg Evo
Łukasz Marciniak, Jarocin; Adam Dostawny, Bydgoszcz; Maciej Sławski, Rogów; Bartosz Przewoźny, Rawicz; Jakub Suchan, Radomsko;

KOSMICZNIE CZYSTY DZIAŁ PRZYGOTOWANIA, CZYLI „MASTERINGU" PŁYTEK

niem do formy z umieszczoną matrycą, tworząc krążki z odwzorowanym z jednej strony zapisem. (Ciekawostka: spirala danych płyty CD ma grubość 1,5 mikrometra, a DVD 0,8, czyli niecałej jednej tysięcznej milimetra.) Produkcja trwa ułamek sekundy, a gotowa płyta (bez nadruku) jest tworzona co kilka sekund - **każda maszyna potrafi wytłoczyć 20 000 CD na dobę,** a maszyn w tłoczni jest kilkanaście. Następnie na

MASZYN W TŁOCZNI JEST KILKANAŚCIE

przezroczysty krążek nanoszona jest cieniutka warstwa metalu aby można było odczytać z niego dane. Później od strony metalizacji pokrywa się płytę specjalną warstwą lakieru utwardzanego promieniami UV w celu zabezpieczenia delikatnej struktury metalizacji.

W przypadku płyt DVD schemat tłoczenia jest podobny (maszyny tłoczące nieco się różnią), podstawową różnicą jest budowa płyty - **DVD tworzą dwie sklejone ze sobą warstwy**. Podczas procesu tłoczenia cały czas jakość płyt jest monitorowana przez specjalne urządzenia wchodzące w skład linii produkcyjnej. Ponadto istnieje grupa inżynierów, która kontroluje parametry płyt na specjalistycznej aparaturze pomiarowej. Choć cykl sprawdzania jest tak dokładny i szczegółowy, zdarzają się płyty źle wytłoczone. Jednak częstotliwość ich występowania jest tak rzadka, że jeśli zdarzyło się komuś dostać taki wadliwy egzemplarz - może czuć się wyróżniony przez los. ;)

Kolejnym etapem są maszyny malujące, które nanoszą nadruki na powierzchnię płyt. Może to być robione dwoma technikami - sitodrukiem (farba jest przepuszczana przez gęstą siatkę, która tworzy wzór na płycie) lub offsetowo, który to sposób jest bardziej zaawansowany i daje niemal „fotograficzną" jakość. Pomalowane płyty pakowane są w większości automatycznie przez specjalne maszyny, właściwe dla danego rodzaju pudełka.

I na tym kończymy wizytę w tłoczni i wraz z nią - cały tekst. Egzemplarze pisma z płytami pakowane są w TIR-y i wysyłane do kolporterów prasy. Ci zaś odpowiedzialni są za to, aby CDA pojawiło się w całej Polsce w tym samym czasie. **|CDA|**

DVD 04/2005
CD 04/2005

Zapraszam też do uruchomienia kącika z CoverCD „Z kamerą w CDA", w którym znajdziecie m.in. film z tłoczni, interaktywną podróż po redakcji i kilka innych urodzinowych niespodzianek.

GOTOWE! :)

SUPER TOWARY W SUPER CENIE

Tapety 72950 2.44 zł

RDUT1017	RDUT0892	RDUT0898	RDUT1553	RDUT0894	RDUT0073	RDUT1484	RDUT1456	RDUT0635	RDUT1270
RDUT0737	RDUT1455	RDUT1233	RDUT1155	RDUT1147	RDUT0967	RDUT0985	RDUT0960	RDUT1044	RDUT1252
RDUT0239	RDUT1725	RDUT1373	RDUT1427	RDUT1632	RDUT1326	RDUT1295	RDUT0497	RDUT1298	RDUT0095
RDUT0685	RDUT1722	RDUT1900	RDUT1866	RDUT1840	RDUT1891	RDUT1912	RDUT1927	RDUT1859	RDUT1852

Gra z bonusem A·I·M·S

10.98 zł

Nokia: NOK40, NOK60, 6600; Siemens: C65, CX65, SL; Motorola: V220, V300, V500, V525M, V600; SonyEricsson: K700i; Sharp: GX

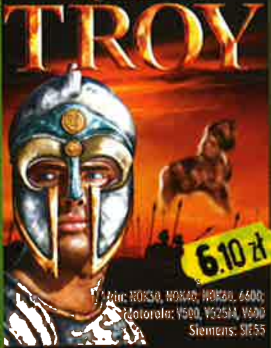
Wywiad dostarczył Ci mapy z lokalizacjami baz terrorystów, które masz za zadanie zniszczyć. A więc zasiądź za sterami Apacza i rozgrzej do czerwoności jego działa podczas niebezpiecznych zadań bojowych!

bonus: tapeta z gry AIMS

SMS: RDUF0455 pod nr 79950

Supergra za supercenę

AQUILES VERSUS TROY



6.10 zł

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; Motorola: V500, V525M, V600; Siemens: SIE55

Jesteś Achillesem, mitycznym bohaterem, który dowodzi armią grecką w jej walce z Trojanami. Twoja ponadnaturalna siła pozwala Ci zwalczać wrogów bez wytchnienia. Kto będzie zwycięzcą?

SMS: RDUJ0452 pod nr 75950

CZOŁGISTKA LIDKA

SMS: RDUJ0453 pod nr 75950

Walenie w terenie

Wygraj z Lidką w te klocki, a rozejm będzie słodki

6.10 zł

Czatuj na Papli!

tanlej niż SMSami

- czatuj sam-na-sam i grupowo
- czaty publiczne
- rozmawiaj z użytkownikami innych komunikatorów, na komórce i PC

Wyślij tylko jednego SMSa i gadaj do woli

Przyłącz się! Papla instant

SMS: RDUJCZAT pod nr 72950

Dla większości telefonów z obsługą Java.

Więcej informacji na WWW: komunikator.papla.pl

Gry

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

Baldur's Gate
SMS: RDUJ0454 pod nr 75950 — 6.10 zł

Jedna z najlepszych gier RPG już na komórce! Świat magii i potworów gdziekolwiek jesteś.

Nokia: NOK30, NOK40, 6600, NOK60; Siemens: C65, CX65, SIE55; SonyEricsson: K700i; Samsung: E700; Motorola: V300, V500, V525m, V600; Sharp: GX

Top Gun
SMS: RDUJ0448 pod nr 79950 — 10.98 zł

Zniszcz wroga karabinem maszynowym Vulcan lub rakietami. Liczy się prędkość i celność.

Nokia: NOK40, NOK60

Gumball 3000
SMS: RDUJ0441 pod nr 79950 — 10.98 zł

Wyścig przez główne miasta USA. Czy dojedziesz cały do mety?

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; Motorola: V300, V500, V525m, V600; Samsung: E700

Slugfest
SMS: RDUJ0172 pod nr 72950 — 2.44 zł

Stań do walki i pokaż kto tu jest mistrzem boksu. Unikaj ciosów przeciwnika i postaraj się go znokautować.

Nokia: NOK60

Reversi
SMS: RDUJ0002 pod nr 72950 — 2.44 zł

Celem rozgrywki jest zakleszczenie i zdobycie maksymalnej liczby pionów przeciwnika.

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; Siemens: S55, M55, SL55, C60, MC60, C55; Motorola: T720(i), T722; SonyEricsson: T630, T610

CzterOGRa
SMS: RDUJGRA pod nr 72950 — 2.44 zł

Kto ogra Ogra, temu Osioł stawia. Ustaw pionki w rzędzie, szybciej niż Osioł lub Fiona.

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; Siemens: S55, M55, SL55, C60, MC60, C55; Motorola: T720(i), T722; SonyEricsson: T650, T610

Mega Hummer
SMS: RDUJ0131 pod nr 75950 — 6.10 zł

Kierujesz Hummerem, a Twoim zadaniem jest pokonać siły wroga. Uważaj na miny!

Nokia: NOK30, NOK60

Slots
SMS: RDUJ0134 pod nr 72950 — 2.44 zł

Teraz, nie wychodząc z domu, możesz zagrać w tzw. "jednorękiego bandytę".

Nokia: NOK30, NOK60

Point'n'Shoot
SMS: RDUJ0369 pod nr 72950 — 2.44 zł

Trafiłeś na strzelnicę sportową. Utrudnieniem jest stale poruszająca się tarcza.

Nokia: NOK30, NOK40, 6600; Motorola: V300; Samsung: E700

Euro Free Kick
SMS: RDUJ0384 pod nr 72950 — 2.44 zł

Rozpoczyna się ostatnia minuta finału. Wynik 0:0. Jeśli wykorzystasz rzut wolny, Twoja drużyna uniknie dogrywki!

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600

Batsheba's Treasure
SMS: RDUJ0372 pod nr 72950 — 2.44 zł

Wcielasz się w postać księżniczki Bathsheba, uwięzionej w tajemniczym, pełnym złych mocy labiryncie. Wydostań się!

Nokia: NOK30, NOK60

Scientist Code
SMS: RDUJ0260 pod nr 72950 — 2.44 zł

To bardzo wciągająca gra logiczna z rewelacyjną grafiką. Musisz złamać tajny kod, składający się z sekwencji kolorów.

Nokia: NOK40, NOK60

John Payne
SMS: RDUJ0163 pod nr 75950 — 6.10 zł

Zostań prawdziwym kowbojem! Musisz tylko trochę potrenować strzały i jazdę na koniu. Chwyć cugle, rewolwer w dłoń, no i jazda!

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60

Conflict Vietnam
SMS: RDUJ0437 pod nr 79950 — 10.98 zł

Twoim zadaniem jest przedarcie się przez linie wroga do swych towarzyszy broni odciętych od oddziału.

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; Siemens: SIE55, C65; Motorola: V300, V500, V525m, V600; Samsung: E700

Kamikaze Martians
SMS: RDUJ0330 pod nr 72950 — 2.44 zł

Ziemia. Rok 3057. Zbliża się atak Kamikaze. Jako agentka Gina, Twoim zadaniem jest chronić naszą planetę.

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; SonyEricsson: P800, P900, T610

Hudson Blade
SMS: RDUJ0241 pod nr 79950 — 10.98 zł

Klasyczna strzelanka FPS na telefony komórkowe.

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 7250; Motorola: T720, T722; SonyEricsson: T610, T630

Grupy telefonów w grach: NOK30: 3510i, 8910i; NOK40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); NOK60: 3650, 7650, N-Gage; SIE55: S55, M55, SL55, C60, MC60; GX: GX10, GX20, GX30

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RDUP0411 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: RDUP0411 601234567. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. **RDUP0411 601234567:To melodia dla Ciebie!**
Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72950 - 2 zł netto/2.44 zł z VAT; 75950 - 5 zł netto/6.10 zł z VAT; 79950 - 9 zł netto/10.98 zł z VAT. **Pamiętaj:** aby pobrać polifonię, tapetę lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia

Dzwonki 2.44 zł 72950

TOPHITY	POLIFONIA	MONOFONIA
Sidney Polak "Otwieram Wino"	RDUP0435	RDUZN0984
K. Krawczyk feat. E.Bartosiewicz "Trudno Tak"	RDUP0415	RDUZN0983
Mandaryna "Here I Go Again"	RDUP0471	RDUZN0986
Danzel "Pump It Up"	RDUP0557	RDUZN1013
Destiny's Child "Lose My Breath"	RDUP0569	RDUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	RDUP0589	RDUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RDUP0597	RDUZN1036
Rammstein "America"	RDUP0472	RDUZN2478
Kombii "Sen się spełni"	RDUP0505	RDUZN1011
Nina Sky "Move Ya Body"	RDUP0418	RDUZN0988
Amanda Lear "Enigma"	RDUP0609	RDUZN1046
K-maro "Femme Like U"	RDUP0511	RDUZN1052
Wilki "Bohema"	RDUP0608	RDUZN1047
Donio "Przestrzeń"	RDUP0615	RDUZN1053
NOWOŚCI	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
Eminem "Like Toy Soldiers"	RDUP0622	RDUZN1062
Fabolous "Breathe"	RDUP0623	RDUZN1051
Fatboy Slim "The Joker"	RDUP0624	RDUZN1063
French Affair "Comme Ci Comme Ca"	RDUP0626	RDUZN1064
Good Charlotte "I Just Wanna Live"	RDUP0627	RDUZN1065
Maroon 5 "Shiver"	RDUP0631	RDUZN1066
Marilyn Manson "Personal Jesus"	RDUP0582	RDUZN1042
Korn "Word Up"	RDUP0584	RDUZN1041
Khia "My Neck My Back"	RDUP0585	RDUZN1040
HIM "Solitary Man"	RDUP0588	RDUZN1039
Blue "Curtain Falls"	RDUP0593	RDUZN1038
Eminem "Mosh"	RDUP0590	RDUZN1037
Da Buzz "Dangerous"	RDUP0556	RDUZN1018
Gwen Stefani "What You Waiting For"	RDUP0596	RDUZN1048
Bombay Rockers "Sexy Mama"	RDUP0617	RDUZN1049
The Streets "Blinded By The Lights"	RDUP0611	RDUZN1050
Blue Lagoon "Break My Stride"	RDUP0618	RDUZN1054
HIPHOP	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
D12 "How Come"	RDUP0392	RDUZN0985
Liber "Skarby"	RDUP0330	RDUZN0910
Kodex & WWO "Każdy Ponad Każdym"	RDUP0435	RDUZN0982
Mor W.A "Dla Słuchaczy"	RDUP0420	RDUZN0990
Cassidy feat. R.Kelly "Hotel"	RDUP0428	RDUZN0952
Eminem "Just Lose It"	RDUP0513	RDUZN1012
Kelis "Trick Me"	RDUP0414	RDUZN0953
Pezet Noon "Szósty zmysł"	RDUP0572	RDUZN1029
Paresłów "Dawno temu w Ameryce"	RDUP0573	RDUZN1028
Scent "Up And Down"	RDUP0507	RDUZN1027
Kayne West "All Falls Down"	RDUP0520	RDUZN1019
N.E.R.D. "She Wants To Move"	RDUP0347	RDUZN0935
50 Cent "P.I.M.P."	RDUP0397	RDUZN0644
Jamelia "Superstar"	RDUP0377	RDUZN0609
Limp Bizkit "Behind Blue Eyes"	RDUP0260	RDUZN0848
Jay-Z "Change Clothes"	RDUP0353	RDUZN0951
Jeden Osiem L "Jak zapomnieć"	RDUP0299	RDUZN0908
WWO "Sen"	RDUP0474	RDUZN2474
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	RDUP0412	RDUZN0949
TeDe feat. Z. Sośnicka "Jak mamy żyć"	RDUP0473	RDUZN2473
Abradab "Rapowe ziarno"	RDUP0469	RDUZN2469
Mylo "Drop the Pressure"	RDUP0581	RDUZN1043
Fu "Raplowne realia"	RDUP0559	RDUZN1031
Outkast "Roses"	RDUP0410	RDUZN0944
Peja "Głucha noc"	RDUP0304	RDUZN0567
Beastie Boys "Che-Check It Out"	RDUP0426	RDUZN0971
RÓŻNE	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
Linkin Park "Numb"	RDUP0404	RDUZN0819
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RDUP0405	RDUZN0820
George Michael "Amazing"	RDUP0512	RDUZN0898
Pink "Trouble"	RDUP0267	RDUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	RDUP0417	RDUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RDUP0490	RDUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RDUP0488	RDUZN2488
Green Day "American Idiot"	RDUP0486	RDUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RDUP0485	RDUZN2485
Nichya "Nichya"	RDUP0483	RDUZN2483
Papa Roach "Getting Away With Murder"	RDUP0482	RDUZN2482
Juli "Perfekte Welle"	RDUP0587	RDUZN1045
Rachel Stevens "More More More"	RDUP0580	RDUZN1044
Duran Duran "Sunrise"	RDUP0591	RDUZN1035
Madonna "Love Profusion"	RDUP0313	RDUZN0894
Scooter "Maria (I Like It Loud)"	RDUP0395	RDUZN0587
Reni Jusis "Kiedyś cię znajdę"	RDUP0285	RDUZN0621
Faithless "I Want More"	RDUP0512	RDUZN1026
Tiziano Ferro & Jamelia "Universal Prayer"	RDUP0506	RDUZN1024
Lenny Kravitz "California"	RDUP0434	RDUZN0994
MUZYKA FILMOWA	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RDUP0366	RDUZN0972
"Baltazar Gąbka"	RDUP0398	RDUZN0212
"Benny Hill"	RDUP0074	RDUZN0286
"Ghost Busters"	RDUP0076	RDUZN0329
"Ojciec Chrzestny"	RDUP0036	RDUZN0346
"X-Files"	RDUP0374	RDUZN0311
"Janosik"	RDUP0019	RDUZN0271
"Jak rozpętałem II wojnę światową"	RDUP0365	RDUZN0216
"Killer"	RDUP0345	RDUZN0925
"Czarne chmury"	RDUP0402	RDUZN0268

POLIFONIA Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RDUP0576

DZWONKI ZWYKŁE (MONOFONIA) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. RDUZN1037
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RDUZE1037
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RDUZS1037
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RDUZM1037

ZEMSTA WALTHERA

Gra tekstowa w 3 częściach

Wciel się w postać agenta Johna Walthera i rozpracuj tajemniczą organizację o międzynarodowych powiązaniach.

Nokia: NOK30, NOK40, NOK60, 6600; Siemens: SIE55, C55, M150; Motorola: T720, V300, V500, V525m, V600; SonyEricsson: T610, T630, P800, P900

SMS: RDUJZW1 pod nr 72950 — 2.44 zł

www.papla.pl
wap.papla.pl

Papla

WYNURZENIA REDAKTORÓW CDA, DRŻĄCĄ RĘKĄ CZARNEGO IWANA SPISANE

REDAKCJA OD KUCHNI

W wypadku tego tekstu zwrotu „redakcja od kuchni" nie należy traktować jako przenośni. Tekst będzie faktycznie o redakcyjnej kuchni i sprawach z nią związanych.

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda sprawia odżywiania przeciętnego redaktora CDA? (O nieprzeciętnych w rodzaju Allora, który masowo pożera ogórki kiszone i wędzoną makrelę nie będziemy tutaj pisać.) Otóż, nie jest to tak, jak co poniektórzy podejrzewają, że skąpo odziana hostessa przynosi nam na złotym półmisku parujące, chrupiące udźce, a zaprzyjaźniony browar stawia każdego dnia beczkę piwa. O nie! Niestety życie nas nie rozpieszcza! Musimy sami w pocie czoła i skrętach kiszek grających marsza zdobywać jedzenie. Garść ryżu czy kilka ziemniaków, które pozwolą przetrwać kolejny dzień! Oto kilka sposobów i trików, za pomocą których napełniamy sobie brzuchy!

Redaktor nierzadko żywi się tym, co znajdzie między biurkami. Niekiedy jednak jak wygłodniały drapieżnik z równin Serengetti musi zapolować na jedzenie. Najłatwiej, podobnie jak w przyrodzie, upolować to jedzenie, którego jest najwolniejsze i nieskore do ucieczki. **Tak, tak, najlepiej zaczaić się na wychodzącego z kuchni DTP-owca!** Taki dobrze odżywiony, okrągły i rumiany detepowiec zazwyczaj niesie przed sobą wielką tacę zapełnioną przeróżnymi specjałami. Aby akcja się udała i można było najeść się do syta, potrzeba dwóch sprytnych pisarczyków. Jeden z nich zagaja detepowca, tzn. nawija mu makaron na uszy. Nawijka zależy od polotu i umiejętności głodnego redaktora. Najlepiej poruszać tematy neutralne, jak np. *„ładną mamy dziś pogodę"*, *„ale ty opalony jesteś"*, *„no niemożliwe, musiałeś chyba być na Kanarach lub Bora Bora"* (jest duże prawdopodobieństwo, że trafimy w dziesiątkę). Można też uderzyć w jakieś zawiłe kwestie techniczne, w których detepowiec się specjalizuje i lubi błyszczeć, np. *„a jak zmienić rozdzielczość obrazka w Photoshopie"*? (W tym przypadku trzeba uważać, bo można zadać zbyt trudne pytanie i detepowiec się obrazi, bo nie zna odpowiedzi.) W każdym razie, gdy już jeden pisarczyk skupi na sobie uwagę ofiary, drugi powinien w tym momencie niepostrzeżenie podebrać zadowolonemu z siebie klientowi grube pęto kiełbasy, ew. można też szynkę. Szynki właściwie nie polecam, bo detepowcy zazwyczaj noszą szynkę w puszkach dwukilogramowych, a to duże, ciężkie i przeciętny redaktor zwyczajnie nie dźwignie.

Zaczęliśmy od skomplikowanych metod, a przecież to prostota planu jest zazwyczaj miarą jego sukcesu. Podstawowa technika zdobywania pokarmu stosowana przez grono redaktorskie nie jest szczególnie wymyślna, ale za to skuteczna, a to przecież najważniejsze. W tych godzinach, kiedy blady świt różowi jeszcze niebo, **zgłodniały redaktor może spróbować akcji dywersyjnej na... firmową lodówkę!** Sprzęt ten kuchenny wypełniony jest wszelakim dobrem w płynie i stanie stałym (butle tłustego mleka, kostki żółtego sera, kiełbasy i inne dobra wszelakie). Wspaniałości owe, należące zazwyczaj do klasy posiadającej, tzn. detepowców, można uszczknąć na dwa sposoby. Jeden zwany "na bezczelnego" nie wymaga wielkiej finezji. Głody osobnik udaje się po prostu do kuchni, niby to zrobić sobie lurowatą herbatę. Zazwyczaj ma na sobie obszerny, workowaty sweter, który po zawiązaniu go sznurkiem w okolicy pasa niewiele zmieni w wyglądzie redaktora (wiadomo, postrzępione portki, rozdeptane kapcie, jakiś szarobury pulower z łatami na łokciach), a może doskonale pomóc w realizacji planu. Wystarczy szybko otworzyć białe drzwiczki sezamu, wygarnąć najlepsze kąski i schować je za pazuchę. Sprytniejsi zawodnicy ładują towar od razu na plecy, aby w razie kontroli nie wyglądać podejrzanie (gdy redaktorek wychodzi z kuchni dwa razy grubszy, budzi to podejrzenia, a jeśli wyskoczył mu dziwny garb na plecach, to - widać - uczciwie pracuje).

Metoda "na bezczelnego" cieszy się sporą popularnością, ale może wywołać burzę w redakcji i gromy niekoniecznie ominą winowajcę (nie wszystko da się od razu spożyć, a rewizja osobista na pewno ujawni kabanosy w rękawach i plastry sera w butach). Bardziej przewidujący i nieco mniej głodni redaktorzy zadowalają się mniejszymi ilościami jadła, co nie grozi im natychmiastową wpadką. Jest to technika określana mianem "kolekcjoner". Kiedy pisarczyk jest już przy otwartej lodówce, wystarczy wykroić kozikiem nowa dziurę w serze lub zlizać trochę masła z kostki i w ten sposób zaspokoić pierwszy głód. Nie starczy tego na długo, ale za to ryzyko jest wielokrotnie mniejsze, natomiast akcje można powtarzać częściej. Problem z tą metodą jest taki, że jeżeli zbyt wielu redaktorów ją stosuje, w serze jest więcej dziur niż sera, a kostka masła może zostać dokumentnie zlizana. W takim przypadku nawet mało domyślny z natury detepowiec może się zorientować, że mleczarnie nie produkują przecież masła w kształcie naleśników.

Co się jednak dzieje, gdy zirytowani lub zwyczajnie rozleniwieni detepowcy nie zaniosą produktów żywnościowych do kuchni? Niestety bywa i tak, bowiem detepowiec jako istota nienawykła do ruchu i niechętna wysiłkowi może dla wygody trzymać jadło "pod ręką". Wiecie, o czym mówię. Manewruje taki jegomość myszką, kliknie nią z 3 razy w ciągu godziny i macie niemal 100 % pewność, że w tym czasie okrutnie zgłodnieje. A na biurku wielkości lotniska miejsca jest dość, żeby postawić maselnicę, pobielone mąką bochenki, wianki kiełbasy i kankę z mlekiem. Niewiele trzeba wysiłku, żeby zdjąć tłustą rączkę z myszki i położyć ją na kiełbasie, która sama wpadnie do buzi. Taaaak, w takiej sytuacji los pisarczyka jest już niemal przesądzony, spędzi dzień, wsłuchując się w burczenie swego brzucha. Na takie właśnie kryzysowe sytuacje przewidziana jest ostatnia deska ratunku.

Właściwie ta deska to solidne drzwiczki, za którymi kryje się zestaw filiżanek, posrebrzane łyżeczki, czajnik bezprzewodowy i... uwaga! **Cukiernica!** Tak! Ten komplet przeznaczony jest dla gości podejmowanych przez ssaki naczelne. Zdeterminowany pisarczyk może wyczekać na sposobny moment, kiedy w pobliżu nie ma miłej sekretarki i po sforsowaniu drzwiczek szybkim ruchem zanurzyć paluch w cukiernicy! Wiadomo, węglowodany to źródło energii. Kryształki cukru może nie nasycą redaktora, ale pozwolą mu przetrwać kilka godzin w stanie innym od śpiączki.

Nie mogę oczywiście zdradzić wam wszystkich metod i technik, jakimi posługują się redaktorzy, aby zaspokoić swoje potrzeby żywieniowe. Jeśli martwicie się teraz, że opisane sposoby z racji ich ujawnienia staną się dla nas bezwartościowe, ze smutkiem was informuję, że stało się to już jakiś czas temu. Od paru dni detepowcy pakują swoje produkty żywnościowe w metalowe kasetki zamykane zamkami szyfrowymi, a cukiernica znalazła się pod kluczem w biurku Naczelnego. Siła złego na głodnego!

Ps. Ilustracje na lodówce – portrety redakcji w konwencji mangowej – są autorstwa jednej z czytelniczek CDA. Dzięki!!! **|CDA|**

mobilna aktywacja

mobila
www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM **Plus, Era, Idea, HEYAH, SAMI SWOI**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobila.pl

7265 koszt 2 zł netto, **2,44 zł** brutto **7365** koszt 3 zł netto, **3,66 zł** brutto **7965** koszt 9 zł netto, **10,98 zł** brutto

GRY JAVA

Wysyłasz SMS o treści **AA22.(numer gry)** na numer **7365** (dla gier zą 3,66 zł) lub **7965** (dla gier za 10,98zł).
SPRAWDŹ DOSTĘPNOŚĆ GRY NA TWÓJ TELEFON

30 NOKIA 3510i,8910i
40 NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250
60 NOKIA 3650, 3660, 6600, 7650

GRA TYGODNIA! **Skoki 2005** 10,98 zł sms 7965

036571

Prezentujemy kontynuację wielkiego hitu ostatniego sezonu - gry Skoki 2004. Jej kolejna odsłona - Skoki 2005 wnosi wiele nowych funkcji. Kompletnej zmianie uległa grafika, poprawiono także fizykę lotu. Możesz mierzyć się aż z 30 zawodnikami na 15 skoczniach i rozegrać pełne zawody Pucharu Świata!

Motorola: T720, T722, T720i, V500, V600, V300,V220; **Siemens:** S55, M55,SL,55 **Sony-Ericsson:** T610,T630

Towsmen2 10,98 zł sms 7965

036229

Jest to długo oczekiwana druga częśc gry Townsmen. Tak jak w pierwszej części w grze wcielisz się w zarządcę miasta i będziesz odpowiadał za jego rozwój.
Siemens: SX1,SL65,CX65; **Motorola:** V525, V300, V220,V550; **Samsung:** E700, E398, E710,E300, E800,S700; **Sony-Ericsson:** P800, T610,Z1010,K500i,K700i; **Sharp:** GX20,GX32,

BaldursGate 10,98 zł sms 7965

036227

Tej gry nie trzeba chyba nikomu przedstawiać, ponieważ jest to wielki klasyk gry z PC. Bardzo dobrze rozbudowany RPG, który przenosi cię w świat Magii i Miecza. Duża różnorodność bohaterów, magicznych zaklęć i przedmiotów.
Siemens: S55,SL65; **Sony-Ericsson:** K500i; K700i; **Samsung:** E700; **Sharp:** GX20,GX30, GX10; **SAGEM:** MyV65, MyV75

Desktop Golf 3,66 zł sms 7365

36567

Czy graliście kiedyś w golfa? Na pewno znacie zasady gry! Dzięki tej grze możecie sprawdzić swoich sił, nie na zielonej trawce, ale na zwykłym biurku, na którym jest niezły bałagan i leży wiele rzeczy.
Motorola: C550, V300, V500, V600 **Sony-Ericsson:** T610,T630, P800, P900 **Samsung:** C100,X100,X600,E700,E710

TAPETY

SMS 7365 3,66 ZŁ **NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, SONY ERICSSON**

Jeżeli chcesz pobrać kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG i SONY ERICSSON posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcje WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

036313 032520 036684 036314 032513 036306 036696 036695 036673 036698 036259 036033 035498 034843 036257 035024 036701

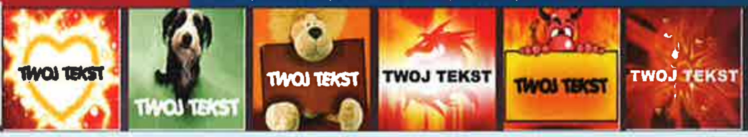
chcesz mieć oryginalną tapetę ze swoim imieniem

WYBRANE MODELE
NOKIA, SAMSUNG, SONY ERICSSON, SIEMENS, MOTOROLA

WYBIERZ TAPETĘ — TTCA.SER

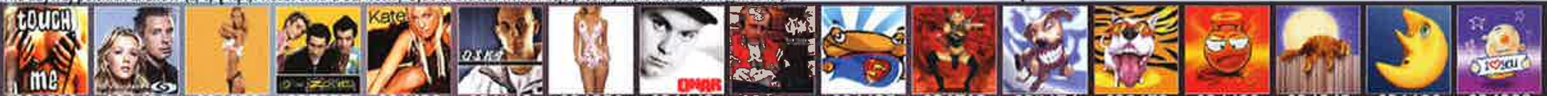
DOPISZ SWÓJ TEKST - WYŚLIJ WIADOMOŚĆ — SMS O TREŚCI **TTCA.SER.ANIA** NA NUMER **7365**

Wyślij SMS na numer **7365** o treści: **TTCA.nazwa tapety.podpis** np.: TTCA.SER.ANIA.
Możesz też zrobić komuś tekstową niespodziankę! Wpisz w treści SMS-a: **kod tapety.numer telefonu znajomego.twoj tekst** np. TTCA.SER.601123123.Hej!



TTCA.HAR TTCA.DOG TTCA.MIS TTCA.DRA TTCA.DIA TTCA.TAT

UWAGA! Twój tekst lub podpis może zawierać maksymalnie 20 znaków, liczą się także spacje, kropki i przecinki.
Nie używaj polskich znaków (ż, ć, ę itp.). Koszt SMS-a 3zł netto/ 3,66 zł brutto. Reklamacje prosimy kierować na: sms@mobila.pl



036859 036430 036858 035327 036429 036643 036850 036642 036716 036635 036712 032674 032672 034429 034845 036690 034998

DZWONKI

MONOFONICZNE SMS 7265 2,44 ZŁ **POLIFONICZNE SMS 7365 3,66 ZŁ**

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć **dzwonek monofoniczny** wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer dzwonka), Motorola wyślij AA22.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer dzwonka), Siemens wyślij AA22.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351.

* Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS.
** Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcja WAP.

Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

MONO	POLI	MOBILA POLECA
AA22.036814	AA22.036834	Sandra, Maria Magdalena
AA22.036873	AA22.036883	Vanilla Ninja, Blue Tatoo
AA22.036863	AA22.036877	Aventura, Cuando Volveras (Bounce Mix)
AA22.036808	AA22.036830	Greenjolly, Jest nas wielu
AA22.036809	AA22.036831	Moby, Lift Me Up
AA22.036776	AA22.036800	Lemar, If There`s Any Justice
AA22.036651	AA22.036669	X-Ray vs Cortez & Lemonjuice, Murder Boom...
AA22.035346	AA22.035354	Ośka & Tede & Kolcz & Kiełbasa, Bezele kochanie
AA22.036324	AA22.036332	Jerry Ropero, Coracao
AA22.036439	AA22.036442	J-Five, Find A Way
AA22.036650	AA22.036650	Mandaryna, Idę przez deszcz
AA22.036719	AA22.036723	Gwen Stefani, Rich Girl
AA22.036648	AA22.036665	Krzysztof Kiljański feat. Kayah, Prócz Ciebie nic
AA22.036638	AA22.036640	Nitty, Nasty Girl
AA22.036437	AA22.036441	Global Deejays, The Sound Of San Francisco
AA22.036619	AA22.036627	U2, Sometimes You Can't Make It On Your Own
AA22.036618	AA22.036626	Jennifer Lopez, Get Right
AA22.035444	AA22.035469	Nadiya, Si Loin de Vous
AA22.034851	AA22.036004	Uniting Nation, Out Of Touch
AA22.036660	AA22.036671	Onar, Weź to poczuj
AA22.036078	AA22.036091	Eminem, Like Toy Soldiers
AA22.036071	AA22.036088	Michael Gray, The Weekend
AA22.036575	AA22.036592	Arash, Boro boro

MONO	POLI	PRZEBOJE ZAWSZE MŁODE
AA22.035965	AA22.035975	Papa Dance, Monaliza
AA22.036006	AA22.036011	Czerwone Gitary, Ciągle pada
AA22.036060	AA22.036070	Shakin Stevens, Lipstick, powder and paint
AA22.036069	AA22.036059	Krawczyk Krzysztof, Zatańczysz ze mną
AA22.036005	AA22.036016	Afric Simone, Ramaya
AA22.036067	AA22.036064	Tina Turner, Simply the best
AA22.036066	AA22.036063	Sabrina, Boys, Boys
AA22.036038	AA22.036057	Vanessa Paradis, Joe le taxi
AA22.035963	AA22.035973	Europe, The Final Countdown
AA22.036062	AA22.036065	Kylie Minogue, Locomotion
AA22.036036	AA22.036055	Krzysztof Krawczyk ,Parostatek
AA22.036035	AA22.036054	Chłopcy z Placu Broni,O Ela....
AA22.036061	AA22.036013	Wham, Wake me up before You Go Go
AA22.036008	AA22.036014	Limalh Never Ending Story
AA22.035966	AA22.035976	VOX, Bananowy song
AA22.036009	AA22.036012	ModernTalking , Cherry Cherry Lady
AA22.035532	AA22.035535	3 Of A Kind, Baby Cakes
AA22.035431	AA22.035455	Fatboy Slim, The Joker
AA22.036002	AA22.036003	Talib Kweli, I Try
AA22.035781	AA22.035793	Celine Dion, Beautiful Boy
AA22.035916	AA22.035921	Sidney Polak, Butelki
AA22.033080	AA22.033089	Stonebridge feat. Therese, Put Em High
AA22.035977	AA22.035989	Jeden Osiem L, Kiedyś było inaczej

MONO	POLI	MOBILATOP HITY
AA22.033172	AA22.031725	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.033976	AA22.033226	Danzel, Pump it up
AA22.032390	AA22.034484	Mandaryna, Here I go again
AA22.034178	AA22.034189	Erik Prydz, Call On Me
AA22.034219	AA22.034224	Rocky IV, Eye of the Tiger
AA22.032772	AA22.032789	ATB, Ecstasy
AA22.033835	AA22.033873	Aventura, Obsesion
AA22.034120	AA22.034492	O-Zone, Despre Tine
AA22.033021	AA22.034493	O-zone, Dragostea din tei
AA22.035397	AA22.035419	Liber & Doniu & Kombi, Randez vous
AA22.035361	AA22.035381	Gunther, Touch Me
AA22.033957	AA22.033967	Scooter ,Shake that
AA22.033675	AA22.033689	K-Maro, Femme like U
AA22.030593	AA22.030594	Virgin, Dżaga
AA22.033731	AA22.033732	Kombi, Sen sie spełni
AA22.035312	AA22.035313	Tiesto, Traffic
AA22.036267	AA22.036268	Danzel,You are all of that
AA22.034218	AA22.034226	Temat z filmu Gliniarz z Beverly Hills, Axel F
AA22.033784	AA22.033829	Amanda Lear - give a bit of hmm to me
AA22.035553	AA22.034464	Groove Coverage, Runaway
AA22.033693	AA22.033696	Monika Brodka, Ten
AA22.034768	AA22.034780	Tymon i Tranzystory, Biały Miś
AA22.033675	AA22.033689	K-Maro, Femme like U

LOGOSY

SMS 7265 2,44 ZŁ **NOKIA, ALCATEL, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ERICSSON, SIEMENS**

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), Motorola wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

023778 027390 015409 008128 027327 034992 034805 024546 023110 032460 034803
034799 036336 027146 013639 027894 036506 036505 032075 032470 0324651 032466
013529 027893 036149 036147 036144 032074 036503 036337 022623 013975 022622

Pamiętaj aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety lub gry java sprawdzić czy masz **skonfigurowane połączenie WAP** (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, 6600

Mała rewolucja graficzna i światopoglądowa w KMG. Od teraz w kąciku przy grze pojawiać się będzie również jej cena. Stwierdziłem, że nie ma sensu ograniczać się tylko do tych za 3,66 zł, podczas gdy za 11 złotych możecie mieć między innymi...

Na przykład Baldur's Gate'a! W dodatku dostępnego na dość nietypowe komórki: Sagem MyV75, MyV65, Samsung E700, Sharp GX30, GX10, GX20, Sony Ericsson, K700i, K500i plus Nokie z serii 40 i 60. Aby ściągnąć komórkową wersję wielkiego hitu cRPG, wyślijcie SMS o treści AA99.036227 pod numer 7965.

Poza tym ponownie zachęcam do aktywnego uczestniczenia w tworzeniu KMG - wystarczy napisać dobrą recenzję gry i wysłać ją na adres kmg@cdaction.pl - Komórka Mobilnego Gracza stoi przed wami otworem!

Najlepsze recenzje pojawiać się będą w CDA lub na stronie internetowej KMG (której wersja offline jest publikowana na naszym CoverCD).

Jedno się za to nie zmieniło - jazda obowiązkowa. Kody wysyłajcie pod numer 7365, jeśli gra kosztuje 3,66 zł oraz 7965, jeżeli kosztuje 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry - ale tylko na własną odpowiedzialność.

Piątka

Piątka to nic innego jak stara i poczciwa gra Kulki. Zasady są pewnie powszechnie znane, ale na wszelki wypadek w skrócie przypomnę. Zabawa polega na ułożeniu w jednej linii co najmniej pięciu kulek tego samego koloru (w poziomie, pionie i po skosach). W jednej turze możemy przemieścić jedną, ale tylko w to miejsce planszy, które nie jest zablokowane. Co turę pojawiają się w losowych miejscach trzy nowe kulki.

Do dyspozycji mamy 4 poziomy trudności różniące się liczbą kolorów. W najniższym są tylko cztery, z każdym następnym dodawany jest jeden. Za grę odpowiada BreakPoint, więc grafika i sterowanie są bez zarzutu. **Grywalność Piątki jest dość wysoka, poza tym gra nie tylko bawi, ale i zmusza niejednokrotnie do intensywnego myślenia.** Oczywiście tylko wtedy, jeśli lubisz gry logiczne.

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA 4+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści **AA99.030606** pod numer **7365**.

Komórki: 30 40 60 M S

Podobne gry:
Skrzynie - oceny brak, cena 3,66 zł, kod: AA99.030612, telefony: 30 40 60 S M
Flip It - ocena: 4-, cena 3,66 zł, kod: AA99.033458, telefony: 30 40 60

Skoki 2

Kolejny sezon dla skoczków narciarskich chyli się ku końcowi, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by przedłużyć go na ekranie telefonu. **Jeśli osiągnąłeś już szczyt swoich możliwości w Skokach 2004, a nie ściągnąłeś Skoków 3D z powodu zbyt wysokiej ceny, Skoki 2 mogą być nie najgorszym wyborem.** Jest to w linii prostej bezpośredni poprzednik Skoków 3D. Mechanika gry jest podobna - przytrzymujesz klawisz podczas zjazdu, żeby przy progu mieć jak największą siłę odbicia, później kierujesz skoczkiem w locie, by w końcu wylądować telemarkiem. Gra oferuje cztery poziomy trudności (różniące się szybkością zjazdu) i możliwość konkurowania na jednej komórce aż ośmiu graczom. Graficznie nie prezentuje się może najbardziej okazale - ale czas spędzić można przy niej bardzo przyjemnie, zwłaszcza konkurując z kolegami na nudnej lekcji. ;) Polecam!

GATUNEK: SPORTOWA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA 4+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.031898 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 M S

Podobne gry:
Skoki 3D - ocena 5, cena 10,98zł, kod: AA99.035800, telefony: 30 40 60 Motorola V600, V180, V525, V500, V300, V220; Siemens SX-1, CX65, C65
Skoki 2004 - ocena 5-, cena 3,66 zł, kod: AA99.030611, telefony: 30 40 60 M S

Foos Ball

Takie ni pies, ni wydra. Symulacja gry w "piłkarzyki", znanej z każdego pubu. O ile po kilku procentowych napojach, gdy gra się w kilka osób, zabawa jest przyjemna i ma jakiś sens, to już samemu, na komórce... No, sami osądźcie. Żeby to jeszcze ta gra była jakoś szczególnie udana, gdzie tam! Sterowanie jest niewygodne (inna rzecz, że trudno tu o łatwiejszy interfejs, ze względu na tematykę), a AI woła o pomstę do nieba. **Pokonanie przeciwnika nie stanowi zupełnie żadnego problemu - wyniki rzędu 10:1 w dwie minuty to normalka.** Jeśli więc ktoś chce się podbudować - czemu nie, można ściągnąć. Teoretycznie można też publikować swoje najlepsze wyniki i porównywać je z graczami przez WAP, ale gdy przez minutę nie udało mi się połączyć, przestałem próbować.

PS Czy tylko mnie się zdarzało, że AI na początku KAŻDEJ gry wbijała sobie gola?

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/ SPORTOWA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 2+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.036568 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 Motorola V300, V500, V600; Sony-Ericson T610, T630, P800, P900

Podobne gry:
Real Soccer - oceny brak, cena 3,66 zł, kod AA99.033464, telefony: 30 40 60
Penalty - ocena: 3-, cena 3,66 zł, kod AA99.033462, telefony: 30 40 60

Skoki 2005

Co tu dużo gadać - sequel największego hitu w dziejach KMG. **Zasady i mechanika rozgrywki pozostały niezmienione, poprawiła się tylko grafika, fizyka i... liczba skoczni.** O ile w ubiegłorocznej edycji dostępne były tylko cztery, teraz skakać możemy aż na... czternastu obiektach! Niestety gra odziedziczyła również po poprzedniczce wady. Wciąż istnieje dość sztywny limit dla skoków, którego przekroczyć się nie da. Nie można również po nieudanym skoku przerwać animacji turlania się zawodnika - musi on dotrzeć aż do samej publiczności, co trwa czasem po kilka sekund i jest dość denerwujące. Ale to i tak nic - najgorsze, że gra zdrożała i teraz kosztuje niecałe 11 złotych. Czy więc warto ją kupić? Cóż - dla dziesięciu nowych skoczni chyba jednak tak. Choć mając do wyboru ją i Skoki 3D, nie zastanawiałbym się ani chwili.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/ SPORTOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.036571 pod numer 7965.

Komórki: 30 40 60 Siemens SL55, S55, M55; Sony Ericsson T630, T610

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

MTV
MUSIC TELEVISION®
TO WSZYSTKO NASZA WINA
PIKANTNA ŚRODA
21:00-00:00
Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!
Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: mtvmono gatki,poli - SMS na nr 7928 o treści: mtvpoli gatki. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto), cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi.
Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiiikonki
MYJ RĘCE

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | WYKŁADAMY KARTY!

Ostatnie artykuły o kartach graficznych pisałem w przekonaniu, że przynajmniej przez kilka miesięcy ułatwią wam one wybór właściwego akceleratora. Niestety zmiany, jakie w ciągu ostatnich tygodni nastąpiły na rynku i cała sterta maili od zdezorientowanych nimi czytelników sprawiły, że „nie chcem, ale muszem" znów podjąć ten temat, jak to mawiał jeden z najbardziej znanych w świecie naszych rodaków.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Całe zamieszanie spowodowała Nvidia i stworzona przez tę firmę seria tańszych „szóstek" przeznaczonych dla złącza AGP. Po premierze kart w wersji PCI-E wiele z czasopism odtrąbiło śmierć starszego standardu już nie tyle z racji jego rzekomych wad, co właśnie z powodu braku układów dla niego przeznaczonych. Na szczęście tak się nie stało i teraz wszyscy posiadacze pecetów mogą zainstalować u siebie najnowsze modele GeForce'ów.

Układ sił wśród kart najdroższych nie zmienił się, dlatego zainteresowanych nimi odsyłam do numeru styczniowego. W poprzednim teście kart ze średniego segmentu cenowego (do ok. 1000 zł) konkurencja nie była w stanie dorównać Radeonowi 9800Pro. Przypomnę, że jest to karta ośmiopotokowa ze 128 MB pamięci o szerokości magistrali 256 bitów. Rdzeń karty pracuje z częstotliwościami od 380 do 410 MHz, a pamięć od 680 do 720 MHz. W najnowszych testach jej wydajność przeganiała czasem rozwiązania Nvidii (seria 59xx Nvidii) o ponad dwieście procent. W takim przypadku kupno innej karty tej klasy nie miało sensu.

Nowa strefa mocy

W tym czasie Nvidia zaprezentowała GeForce'a 6600GT pracującego na złączu AGP. Stało się to możliwe dzięki wprowadzeniu dodatkowego mostka konwertującego sygnał PCI-E na AGP. Dokonano tego na tyle sprawnie, że tam, gdzie moc jest naprawdę potrzebna, straty wydajności są minimalne. GF to karta również ośmiopotokowa, ale jej pamięć ma jedynie 128-bitową magistralę. W układzie umieszczono trzy procesory Vertex Shader. Zegary zarówno rdzenia, jak i pamięci ustawiono na bardzo wysokim poziomie, odpowiednio 500 i 1000 MHz. Przy okazji nie obyło się bez sporego zamieszania będącego kolejną próbą zdezorientowania nabywców. Otóż, aby nie można było bezpośrednio porównać wydajności kart AGP i PCI-E, oferowane z początku GF6600GT wyposażono w pamięci... 900 MHz. Na szczęście część producentów zrezygnowała z tego wątpliwego zabiegu marketingowego i teraz możemy kupić karty dla AGP o identycznych parametrach jak te z PCI-E. Na rynku dostępne są jednak nadal dwie wersje i dlatego uczulam was na wybór właściwej. Niech wolniejsze rozwiązania wrócą do producentów. Być może to wyleczy ich z żałosnego cwaniactwa.

Do wyboru, do koloru

Miałem okazję sprawdzenia kart kilku producentów (w nawiasie ceny w zł): Asus (940), Gainward (950 i 1050), Gigabyte (800), Leadtek (820), MSI (910) oraz PINE (810). Asusa i Leadteka od razu można sobie darować, gdyż ich pamięć ma zaniżone o 100 MHz taktowanie. Gainward oferuje dwie odmiany karty – w droższej z nich rdzeń pracuje z częstotliwością 540, a pamięć 1050 MHz. Daje to pewien wzrost wydajności, ale pozostałe karty również bez problemu mogą pracować przy takich ustawieniach, jednocześnie są znacznie tańsze, co zakup Gainwarda GS czyni nieopłacalnym. Niestety również tańszy z Gainwardów to kiepska propozycja, gdyż wciąż pozostaje droższy od rozwiązań konkurencji, natomiast nie ma nad nimi żadnej widocznej przewagi. Wszystkie testowane urządzenia były wykonane wyjątkowo solidnie, a głośność pracy ich układów chłodzących utrzymywała się na znośnym poziomie. Firmy Leadtek, MSI i PINE oferują dwuletnią gwarancję, natomiast w przypadku Asusa, Gainwarda i Gigabyte'a długość okresu gwarancji wynosi trzy lata.

Typ karty	Obsługa DX	Jednostki VS	Liczba potoków	Szerokość magistrali pamięci	Szybkość GPU	Szybkość pamięci	Wydajność	Opłacalność zakupu dla gracza
ATI Radeon								
9200	8	2	4	128	250	400	8	0
9200SE	8	2	4	64	200	333	5	0
9550	9b	2	4	128	250	400	25-40	2-4
9550SE	9b	2	4	64	250	400	18	0
9600	9b	2	4	128	325	400	40-50	0
9600SE	9b	2	4	64	325	400	20	0
9600Pro	9b	2	4	128	400	600	55	5
9600XT	9b	2	4	128	500	600	60	0
9800SE	9b	4	4/8	128	325	500	50-70	3-5
9800SE	9b	4	4/8	256	325	500	60-90	4-6
9800Pro	9b	4	8	128	380	500	75	5
9800Pro	9b	4	8	256	380	680	100	6
X800Pro	9b	6	12	256	475	900	180-195	7
X800XT	9b	6	16	256	500	1000	190	7
X800XTPE	9b	6	16	256	520	1120	200	7
Nvidia GeForce								
5200	9b	1	4	128	250	400	7	0
5500	9b	1	4	128	275	400	9	0
5600XT	9b	1	4	64/128	235	400	7/9	0
5600	9b	1	4	128	325	550	23	0
5700LE	9b	1	4	128	250	400	20	0
5700	9b	1	4	128	425	550	30	0
5900XT	9b	1	8	256	390	700	65	0
6200	9c	3	4	128	300	500	48	4
6600	9c	3	8	128	300	500	76	8
6600GT	9c	3	8	128	500	900	123	-
6600GT	9c	3	8	128	500	1000	128	10
6800LE	9c	4-6	8-16	256	300	700	115-160	5-7
6800	9c	5-6	12-16	256	325	700	140-160	3-4
6800GT	9c	6	16	256	350	1000	190-200	9-10
6800Ultra	9c	6	16	256	400	1100	200	6

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

Po podsumowaniu wszystkich danych oraz wyników testu okazuje się, że najlepszym wyborem jest Gigabyte. Jego układy pracują ze standardowymi częstotliwościami 500 i 1000 MHz. Możliwe jest również zwiększenie ich szybkości, chociaż za takim zabiegiem nie idzie jakiś rewelacyjny wzrost wydajności.

Alien vs. Predator

Jak natomiast wypada GF6600GT w porównaniu z Radeonem 9800Pro? Najkrócej pisząc – **karta Nvdii ma nad rywalem dużą przewagę i to we wszystkich testach.** Nawet najnowsze mutacje Radeona z podniesionymi częstotliwościami pracy rdzenia i pamięci pozostają w konfrontacji z 6600GT bez szans. W dodatku GF obsługuje nowsze efekty graficzne, gdyż w pełni wspiera PS3.0 i VS3.0, a więc DX9c, podczas gdy ATI może się pochwalić jedynie PS2.0 i VS2.0, a co za tym idzie - obsługą starszej wersji DX9. Nie jest to jednak jak na razie przewaga szczególnie istotna.

W każdym razie nastąpiło całkowite odwrócenie sytuacji sprzed kilku miesięcy, gdy karty ATI Radeon 9800Pro nie miały na rynku żadnych godnych siebie rywali. Najnowszy GeForce stanowi bardzo poważne zagrożenie, nawet dla GF6800LE. Nie ma wprawdzie możliwości odblokowania dodatkowych potoków (układ karty po prostu ich nie posiada), ale standardowo jest od 6800LE szybszy, a do tego o kilkaset złotych tańszy i nie potrzebuje tak dużej ilości prądu.

Co kupić za ok. 600 zł?

W segmencie kart z przedziału cenowego do 600 zł Nvidia wystawiła na rynek GeForce'a 6600. Od mocniejszego brata odróżnia go niższa szybkość układów. Jego rdzeń pracuje z częstotliwością 300, a pamięć 500 MHz. Mimo to nadal jest to karta ośmiopotokowa z trzema VS oraz obsługą DX9c. Do tego znakomicie się podkręca.

Na rynku rywalizuje on z Radeonami 9600XT oraz 9800 ze 128-bitową pamięcią. I znów produkty ATI pozostają w tyle. W większości testów układy Nvidii wypadają znacznie lepiej.

A czego nie kupić?

Najtańszy z GF 6x00 to 6200. To karta jedynie czteropotokowa. Obsługuje wprawdzie te same funkcje, co „wyższe" modele, ale jeśli uwzględnić jego cenę o zaledwie około 100 zł niższą niż GF6600, to jego zakup staje się nieopłacalny.

W poprzednim CDA mogliście zapoznać się z testami kart GF6200 w wersji TurboCache. Dzięki wysokiemu transferowi złącza PCI-E możliwe stało się zmniejszenie ilości pamięci montowanej na karcie i w miarę sprawne używanie w tym samym celu pamięci RAM komputera. Pozwoliło to na duże obniżenie ceny. W przypadku kart AGP taki pomysł skończyłby się tragicznie dla wydajności. Wprawdzie póki co nie słyszałem o kartach TC dla złącza AGP, ale gdyby się przypadkiem pojawiły, niech nie przyjdzie wam do głowy pomysł ich zakupu.

Sukces przeznaczonych początkowo dla PCI-E kart Nvidii w wersji AGP sprawił, że odezwała się konkurencja, czyli ATI. Niestety plotki, które pojawiły się w Sieci, wskazują na to, że firma ta będzie starała się jedynie odciąć kupony od sukcesu rywala. Jeśli zamiar wprowadzenia serii X700 przeznaczonej dla starszego złącza jest poważny, uprzedzam wydarzenia i szczerze odradzam ewentualny zakup takich kart. Różnica z R9800Pro byłaby minimalna a cena z pewnością wyższa. Do tego dochodzi jeszcze i tak znacznie lepszy GF6600GT. Mam nadzieję, że taki numer nie przejdzie – naciąganie też powinno mieć swoje granice.

Typ karty	Obsługa DX	Jednostki VS	Liczba potoków	Szerokość magistrali pamięci (bit)	Szybkość GPU (MHz)	Szybkość pamięci (MHz)	Wydajność	Opłacalność zakupu dla gracza (0-10)
ATI Radeon								
X300SE	9b	2	4	64	375	400	22	0
X300	9b	2	4	128	325	400	30	2
X600Pro	9b	2	4	128	400	600	45	2
X600XT	9b	2	4	128	500	740	55	2
X700Pro	9b	6 (?)	8	128	425	860	100	3
X700XT	9b	6 (?)	8	128	475	1050	110	-
X800XL	9b	6	16	256	400	980	170	10
X800XT	9b	6	16	256	500	1000	188	7
X800XTPE	9b	6	16	256	525	1120	198	6
X850XTPE	9b	6	16	256	560	1180	207	6
Nvidia GeForce								
PCX5300	9b	1	4	128	250	400	15	0
PCX5750	9b	1	4	128	425	550	30	0
PCX5900	9b	1	4	128	<=400	<=700	55	0
6200	9c	3	4	128	300	550	50	3
6600	9c	3	8	128	300	550	80	6
6600GT	9c	3	8	128	500	1000	130	10
6800	9c	5-6	8-16	256	325	700	138-158	3-6
6800GT	9c	6	16	256	350	1000	188-198	8-9
6800Ultra	9c	6	16	256	400	1100	198	3
6600GT SLI	9c	2x3	2x8	2x256	2x500	2x1000	188	5
6800GT SLI	9c	2x6	2x16	2x256	2x350	2x1000	270	1
6800UltraSLI	9c	2x6	2x16	2x256	2x400	2x1100	290	0
Gigabyte3D1	9c	2x3	2x8	2x128	2x500	2x1120	200	10

SLI – czy już warto?

Kolejną bardzo istotną dla graczy zmianą było bardzo duże obniżenie cen płyt głównych z dwoma złączami PCI-E dla kart graficznych. Zmiana ta nastąpiła niemal w momencie, gdy CDA z poświęconym im artykułem trafiło do sprzedaży. Niestety, pisałem już kiedyś o tym, w przypadku miesięcznika nie da się reagować na tego typu zachowania rynku błyskawicznie i co najmniej kilkutygodniowe opóźnienie zawsze się pojawi. Nic nie poradzę na to, że w momencie przeprowadzania testów na rynku dostępna była właściwie jedna płyta SLI i to w cenie 1000 zł, natomiast po kilku tygodniach pojawiło się ich mnóstwo, a w dodatku cena spadała nierzadko do 600 zł.

Czy tak duża zmiana cen i wyboru ma decydujące znaczenie dla opłacalności zakupu płyty w tym standardzie? Różnica jeśli chodzi o płytę główną z SLI i bez, to obecnie około 100–150 zł. Ceny GF6600GT nieco obniżono i dziś dwie takie karty kosztują w przybliżeniu tyle, co jeden GF6800GT. Wydajność tych dwóch platform będzie porównywalna: część testów wypadnie na korzyść tradycyjnego rozwiązania, część wygra system z dwoma kartami graficznymi. W takim przypadku wciąż nie widzę sensu kupowania dwóch kart i specjalnej płyty. Pomysł, że w przyszłości wymieni się 6600GT na 6800GT, jest raczej niefortunny i mało opłacalny. Przy okazji podniesie koszt do niebotycznych poziomów.

Mimo wszystko pojawiło się pewne „ale". Gigabyte wprowadził na rynek kartę 3D1. Jest to pojedyncza karta graficzna wyposażona w dwa pracujące w trybie SLI układy GF6600GT. W stosunku do standardowych 6600GT podniesiono do 1120 MHz częstotliwość pracy pamięci. Jej ilość to 128 MB (128bit) dla każdego z układów, a więc w sumie 256 MB. Jednak karta do pracy wymaga płyty SLI i to w dostosowanej do niej wersji. Mimo że obsadzone jest tylko jedno łącze graficzne PCI-E, uruchomienie 3D1 na zwykłej płycie nie jest możliwe.

Pierwsze testy wskazują miejscami rewelacyjną wydajność takiego rozwiązania – wyższą niż dwóch oddzielnych GF6600GT, a momentami przebijającą nawet GF6800Ultra. Cena 3D1 to podobno około 2100 zł wraz z odpowiednią płytą główną. W takim przypadku opłacalność zakupu wyniosłaby równą „dziesiątkę", tym samym spychając niżej zwykłe karty.

Wygląda to na gola do własnej bramki w wykonaniu Nvidii. Trudno również nie wspomnieć o ogromnym potencjale takiego rozwiązania. Gdyby w podobnym układzie zastosować dwa GF6800GT (wówczas uwzględnić musielibyśmy również o wiele wyższy koszt zasilacza), a przy tym utrzymać cenę na akceptowalnym poziomie, doszłoby do małej rewolucji.

Oczywiście nie można wykluczyć, że następna generacja akceleratorów sprawi, że wspomniane wyżej rozwiązanie okaże się jedynie ciekawostką i ślepym zaułkiem, ale jak na razie na to się nie zanosi.

„Nowość" z ATI

Jeśli już wspomniałem o kartach PCI-E, muszę napisać również o najnowszym dziecku ATI – Radeonie X800XL. To bardzo interesująca propozycja dla każdego gracza. Karta ma szesnaście potoków i sześć jednostek VS. Jej architektura jest zatem identyczna jak w przypadku pozostałych „osiemsetek" (z wyjątkiem dwunastopotokowego Pro). Ma ona 256 MB pamięci o 256-bitowej szerokości magistrali. Różnice w stosunku do droższych modeli to uproszczony system chłodzenia oraz niższe częstotliwości pracy rdzenia (425 MHz) i pamięci (900 MHz). Przy cenie w granicach 1200 zł X800XL zasługuje na najwyższą notę w opłacalności zakupu.

Nowy, stary lider

Jak widzicie, wśród kart „dla graczy" nastąpiły ogromne zmiany. Pod względem technologicznym i wydajnościowym ATI utrzymywało nad rywalem przewagę przez ponad dwa lata, tj. od momentu ukazania się Radeona 9700Pro. Dziś Nvidia wysunęła się na prowadzenie, odzyskując koszulkę lidera. W dużym stopniu to zasługa ATI i prowadzonej przez tę firmę dziwacznej polityki kolejnych prób naciągania graczy. X800XL to doskonały przykład potencjału kart tej firmy, ale niestety odosobniony. Wcześniej mieliśmy takie przykłady „uczciwości" jak zamiana 9500Pro na 9600Pro, dziś w perspektywie jest ukazanie się „wspaniałych" X700 dla AGP. Jeszcze troszkę, a wyrabiana przez lata znakomita opinia zacznie się rozpływać... Ile to kosztuje, można zapytać u Nvidii, która po ogromnej wpadce z GF FX, dziś wprawdzie dysponuje nad rywalem przewagą, ale nadużyte w ogromnym stopniu zaufanie klientów sprawia, że do najnowszych GeForce'ów wielu z nich podchodzi z rezerwą.

Na zakończenie muszę jeszcze wyjaśnić pewną nieścisłość z tabeli wyników. W poprzednim miesiącu podczas obliczania wydajności najnowszych GeForce'ów nie uwzględniłem jednego z testów. Z tego powodu wynik wydajności kart był nieco zaniżony, chociaż na szczęście nie wpłynął na ich pozycję w tabeli.

Jeszcze raz chciałbym przypomnieć, że NDSN nie jest działem tylko i wyłącznie o kartach graficznych. I chociaż zmiany na rynku zmusiły mnie do ponownego poruszenia tego tematu, szczerze mówiąc mam nadzieję, że przynajmniej do wakacji nie będę już musiał do niego wracać.

Czekam na wasze uwagi i przemyślenia po lekturze tego działu. Do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

- 3DMEGA
- BENQ DW1625
- DVDR16LSK
- GOFORCE 3D 4800
- INTEL® PENTIUM® 4 EXTREME EDITION
- MR MCKENIC
- PLANTRONICS
- VALUOPTICAL
- SAPPHIRE TOXIC X700 PRO
- XELIBRI

KWIECIEŃ 2005

Mr McKenic

„Drukarki, komputery, kserokopiarki, elektronika” – to druga nazwa specyfiku przeznaczonego do czyszczenia i smarowania, a także zabezpieczania antystatycznego i przed wilgocią części elektronicznych i mechanicznych. Nadaje się także do poprawiania jakości styku w silnikach elektrycznych lub też kartach rozszerzeń, modułach pamięci oraz procesorach. Producent zapewnia, że możliwe jest rozpylanie preparatu na urządzenia pracujące pod napięciem do 230 V bez obaw o porażenie. Kolejnym ciekawym zastosowaniem jest czyszczenie różnorakich powierzchni z tonera, tuszów, wosków i innych zabrudzeń. Dobrze usuwa kurz, smaruje klawiatury i panele sterujące. Nie nadaje się do czyszczenia ekranów monitorów CRT i LCD, gdyż można uszkodzić warstwę przeciwodblaskową. Dystrybutorem preparatu jest firma Artpol.

Ciekawy sposób zastosowania można obejrzeć, ściągając film z adresu:
cdaction.pl/?x=56
www.artpol.gda.pl

Intel i 64 bity

Intel poszerzył swoją ofertę o pięć nowych procesorów do komputerów stacjonarnych. Nowe układy, w połączeniu z rodziną chipsetów Intel® 925/915 Express, zapewnią większą wydajność platform wykorzystywanych zarówno w obszarze cyfrowej rozrywki, jak i środowisku biurowym. Wprowadzone do sprzedaży najwydajniejsze procesory desktopowe Intela to Intel® Pentium® 4 Extreme Edition 3,73 GHz z technologią Hyper-Threading (HT) oraz cztery układy z linii Intel Pentium 4 6xx z technologią HT. Wszystkie nowe procesory wspierają 64-bitowe adresowanie pamięci dzięki zastosowaniu Intel® Extended Memory 64 Technology (Intel® EM64T). Intel planuje implementację EM64T we wszystkich nowych procesorach desktopowych wprowadzanych na rynek w tym roku, wliczając w to układy z rodziny Intel® Celeron® D.

www.intel.pl

3DMega

Na targach CeBit premierę ma mieć najnowsza karta firmy 3DMega, którą zaprojektował zespół inżynierów tworzących niegdyś trzon firmy 3Dfx oraz ludzi pracujących w laboratoriach Matroxa, S3 oraz Tridenta. Wykorzystali oni wiedzę zdobytą przy tworzeniu poprzednich projektów i stworzyli nowy, bardzo ciekawy akcelerator graficzny. Mimo że nie dysponowali budżetem potentatów, takich jak Nvidia czy ATI, udało im się opracować układ, który mocą dorównuje średniej klasy konkurentom (X700 i GF 6600). Obsługuje nawet Pixel i Vertex Shadery 3.0+, lecz został wykonany w technologii 0,13 mikrona. Firma nie zamierza produkować kart graficznych z pojedynczym układem, tylko od razu rzuca się na głęboką wodę z zamiarem podbicia rynku i uszczknięcia jego części za pomocą konstrukcji składającej się z aż trzech takich układów pracujących równolegle. Jest to coś na kształt niegdysiejszych hybryd 3Dfx czy obecnie produkowanych przez Gigabyte (3D1) czy ASUS. Aby efektywnie rozdzielić zadania pomiędzy trzema układami, stworzono w ich wnętrzach system kolejkujący polecenia i dzięki magistrali łączącej je ze sobą, a także z pamięcią, można bardzo efektywnie tworzyć realistyczne i szybkie animacje 3D. Aby zapewnić maksymalne wykorzystanie każdego z procesorów, zastosowano pamięć wewnętrzną (cache) o pojemności 8 MB w każdym z układów. Dzięki temu możliwe stało się, by każdy z układów liczył całą pojedynczą klatkę obrazu, przy czym nie tę samą, lecz kolejne. Gdy jedna zostanie wyświetlona, układ rozpoczyna liczenie następnej z kolei, czyli jest to coś w rodzaju sztafety, a technologia ta nosi nazwę LoopFrames.

Oto prawdopodobna specyfikacja pojedynczego układu:
6-potokowa architektura z 4 jednostkami Vertex
4 operacje Pixel Shadera na pixel
Obsługa Pixel i Vertex Shadera: 3.0+
Obsługa kompresji tekstur: S3TC
Szyna pamięci: 128-bitowa
Zegar układu/pamięci: 350/700 MHz

www.3dmega.com.tw

Komórkowe 3D

Firma Nvidia zaprezentowała układ GoForce 3D 4800, najnowszy procesor przeznaczony do urządzeń przenośnych (WMP - Wireless Media Processor). Nowy układ udostępnia realistyczną grafikę 3D, zdjęcia o wysokiej rozdzielczości oraz możliwość nagrywania i odtwarzania wysokiej jakości obrazu wideo, przez co staje się konkurentem domowych konsol do gier oraz kamer cyfrowych.

NVIDIA
GOFORCE 3D 4800

Procesor GoForce 3D 4800 zawiera sprzętowy koder formatu JPEG, pozwalający na przechwytywanie obrazów aż do rozdzielczości 3 megapikseli (2048 x 1536). Dzięki unikatowej technologii NVIDIA FotoPack(tm) proces kompresji JPEG optymalizowany jest w taki sposób, by uzyskać jak najmniejszą wielkość plików i pozwolić użytkownikom na gromadzenie 3 razy większej liczby zdjęć niż dotychczas. Architektura piksel-shader z obsługą do sześciu tekstur jednocześnie sprawia, że procesor GoForce 3D 4800 jest średnio o 40% szybszy niż poprzednia generacja układów dla urządzeń mobilnych. Wbudowany sprzętowy kodek MPEG-4 pozwala na nagrywanie obrazu w rozdzielczości VGA z prędkością do 30 klatek na sekundę oraz odtwarzanie z taką samą prędkością na przykład materiału zgromadzonego na karcie SD.

Nowy procesor umożliwia także prowadzenie konferencji wideo w trybie full-duplex w rozdzielczości CIF (352 x 288) i prędkości 30 FPS. Wszystko to przy dużej oszczędności energii - dzięki zastosowaniu technologii NVIDIA nPower procesor GoForce 3D 4800 zużywa o połowę mniej energii niż te same aplikacje działające pod kontrolą głównego procesora urządzenia przenośnego. Aparaty telefoniczne wykorzystujące procesory NVIDIA GoForce 3D 4800 powinny pojawić się w sklepach pod koniec 2005 roku. (Nvidia zastrzega sobie możliwość zmiany specyfikacji układu – co nas trochę martwi.)

www.nvidia.pl

SHORTY

Plantronics

Słuchawki nagłowne Plantronics. W ofercie firmy znajdują się urządzenia zarówno najprostsze, kosztujące około 60 złotych, jak również cyfrowe urządzenia najwyższej klasy przeznaczone dla najbardziej wymagających użytkowników. Najtańsze w ofercie, lekkie analogowe słuchawki na jedno ucho Plantronics Audio 20 kosztują

63,50 zł. Zestaw może być wykorzystywany w telefonii internetowej i sieciowych czatach. Na uwagę zasługują również modele Plantronics Audio 40, 60 i 90. Ich nabywca może liczyć na 120 darmowych minut na połączenia z numerami stacjonarnymi i komórkowymi do ponad 20 krajów w ramach promocji Skype. W opakowaniu ze słuchawkami znajduje się specjalny kod do usługi SkypeOut, z limitem 120 darmowych minut. Kod z opakowania rejestruje się na stronie http://www.skype.com/go/plantronics. Ceny tych zestawów wynoszą od 104,70 do 160,20 zł. Wszystkie słuchawki Plantronics są objęte 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

Siatka zamiast blachy

AB SA wprowadziła do oferty dwie nowe obudowy marki Codegen. Najciekawszą jest model L6210-CA – wyposażony jest w wejście USB umieszczone z przodu,

Valu

Na polski rynek trafia nowa linia myszek Kensingtona. Mimo atrakcyjnych cen, jakość wykonania nowych myszek jest zgodna ze standardami Kensingtona, czego dowodzi 5-letnia gwarancja, jakiej firma udziela nabywcom własnych produktów. Rodzina Valu obejmuje cztery gryzonie: modele przewodowy w wersji czarnej i białej (Valuoptical Black i Valuoptical White), bezprzewodowy (Valuoptical Wireless) oraz przeznaczony dla notebooków podróżny (Valuoptical Travel). Do komputera myszki można podłączyć przez port USB lub PS2. Modele Valuoptical Black i Valuoptical White kosztują 45 zł, Valuoptical Wireless – 95 zł, a Valuoptical Travel – 49 zł. Podane wartości to sugerowane przez producenta ceny netto (należy doliczyć VAT). Dystrybucją sprzętu Kensington zajmują się firmy ABC DATA i TECH DATA.

www.abcdata.com.pl
www.techdata.pl
www.kensington.com

Rzeźbienie w płytkach

BenQ DW1625 to nagrywarka DVD wyposażona w technologię LightScribe, umożliwiająca wykonanie na górnej części nośnika CD lub DVD wyraźnych grafik, podobnych do hologramów. Etykiety wykonywane są po zapisaniu danych na płytę CD lub DVD - użytkownik proszony jest o odwrócenie płyty – etykietę wypala ten sam laser, który zapisuje dane. Do wykonywania etykiet techniką LightScribe potrzebne są specjalne krążki pokryte barwnikiem zmieniającym kolor pod wpływem światła laserowego. Nagrywarka BenQ DW1625 umożliwia nagranie płyty DVD+R z prędkością 16x, a DVD- R z prędkością 8x. Urządzenie zostało wyposażone w funkcje Tilt Control, Walking OPC II, BLER OPC, które zapewniają wysoką jakość zapisywanego obrazu. Funkcjonalne oprogramowanie QVideo umożliwia szybką i łatwą zamianę formatu DV/TV/AV na format DVD. W Polsce BenQ DW1625 będzie dostępna w połowie kwietnia w cenie detalicznej ok. 400 zł.

www.benq.pl

Xelibri

Firma Siemens zaprezentowała kilka zadziwiających konstrukcji telefonów komórkowych z serii Xelibri. Prócz niebanalnego wyglądu poszczególne egzemplarze charakteryzują się podobno całkiem dobrymi parametrami użytkowymi. Miejmy nadzieję, że dane nam będzie zapoznać się z nimi w czasie targów CeBit, z których relację zaprezentujemy już w następnym numerze CD-Action.

www.siemens.de

SHORTY

dodatkowy wentylator oraz „dziurkowane" ściany boczne ułatwiające wentylację. Podobne konstrukcje prezentowano na ubiegłorocznych targach CeBit, lecz były one znacznie droższe od tej. Stacja CD oraz wejścia USB/Audio ukryta jest za przesuwaną klapą. Zasilacz charakteryzuje się mocą 350 W. Sugerowana cena detaliczna obudowy to 135 zł.

www.ab.pl

Kolejny LightScribe

Philips zaprezentował najnowszą nagrywarkę DVD o symbolu DVDR16LSK, która umożliwia - poza wypalaniem dwuwarstwowych płyt - druk na płycie tekstu oraz grafiki dzięki technologii LightScribe. Technologia ta umożliwia szybsze, wygodniejsze i bardziej estetyczne opisywanie płyt niż dotychczasowe przyklejanie spec-

jalnych naklejek bądź ręczne opisywanie flamastrem. Ten sam laser, który wypala dane, służy również do druku napisów lub rysunków na płycie. Jedyne, co trzeba zrobić, to włożyć dysk - odwrotną stroną! - do napędu. Specjalny barwnik, którym pokryta jest wierzchnia warstwa płyty, zmienia kolor pod wpływem światła lasera. Nagrywarka DVDR16LSK z funkcją LightScribe sprzedawana będzie ze specjalną wersją programu Nero6, służącego do wypalania płyt DVD i CD. Program ten daje również wiele możliwości w zakresie projektowania naklejek na płyty. Specjalna wersja programu umożliwi bezpośredni nadruk na krążku. Cena zestawu to 99,90 euro.

www.philips.pl

TOXIC!

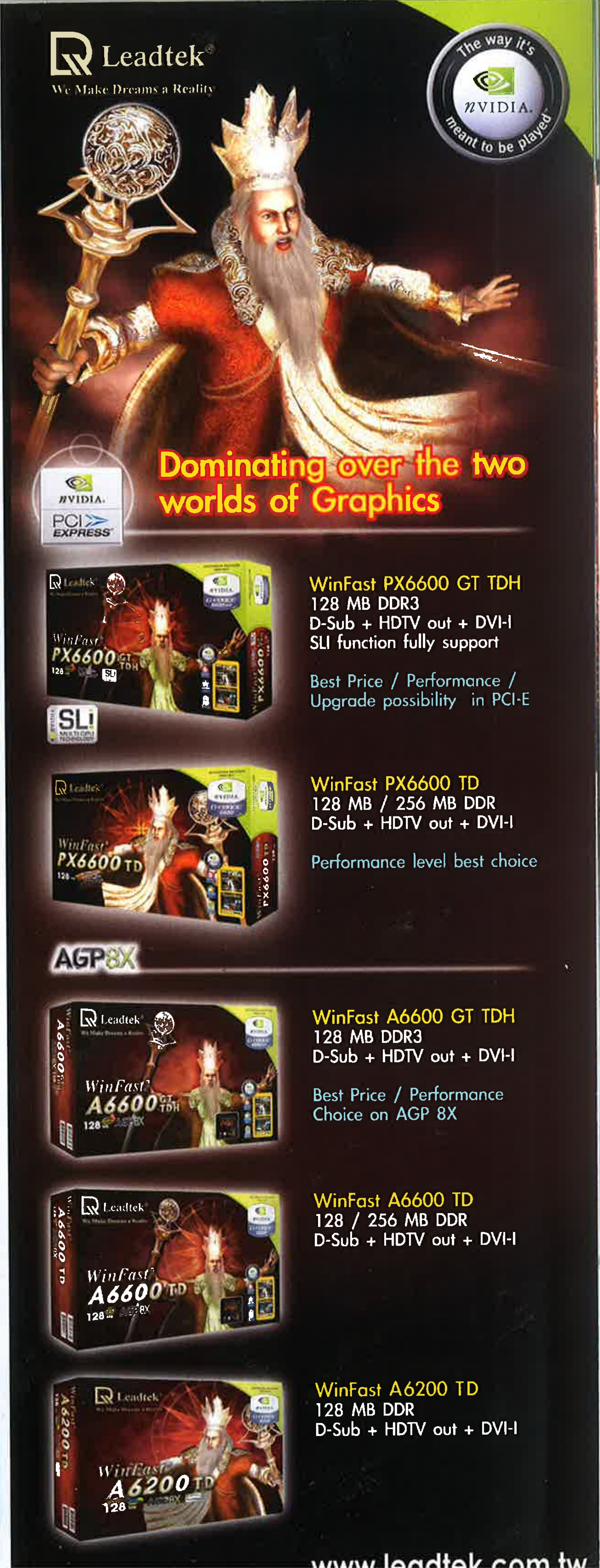
Sapphire Technology Limited wprowadził na rynek nowy model karty PCI-Express, zaprojektowanej dla użytkowników poszukujących wysokiej wydajności! Zbudowany na bazie serii X700 Hybrid nowy Sapphire TOXIC X700 Pro ma 8 potoków renderujących, 6 programowalnych jednostek cieniujących wierzchołki, a dodatkowo oferuje wszystkim entuzjastom zaawansowany system chłodzenia oraz overclockerski program APE (Advanced Performance Enhancer). Prócz interfejsu PCI-Express 16x, wbudowano tu 128-bitowe pamięci GDDR3 - 128 MB.

www.sapphiretech.com

BMW WilliamsF1Team Special Edition

Aparat R607 HP charakteryzuje się ciekawą „deską rozdzielczą", z szatą graficzną w stylu zespołu Formuły 1 BMW Williams! Jest to sposób wyrażenia poparcia dla Marka Webbera w jego walce o tegoroczne mistrzostwo świata Formuły 1 FIA. Aparat zapewnia rozdzielczość 4,1 megapiksela, duży (3,8 cm) kolorowy wyświetlacz oraz funkcję rejestracji sekwencji wideo. Dodatkową wyjątkową cechą aparatu jest pojawiający się na ekranie obraz zespołu Formuły 1 BMW Williams. Oprócz tego przygotowanie aparatu do pracy jest sygnalizowane niepowtarzalnym odgłosem potężnego silnika BMW P84. Na całym świecie jest tylko 15 tys. tych niezwykłych modeli. Za pomocą funkcji Panorama Assist oraz In-Camera Preview użytkownik może wykonać do pięciu zdjęć sekwencyjnych i płynnie połączyć je w całość, tworząc ujęcie panoramiczne.

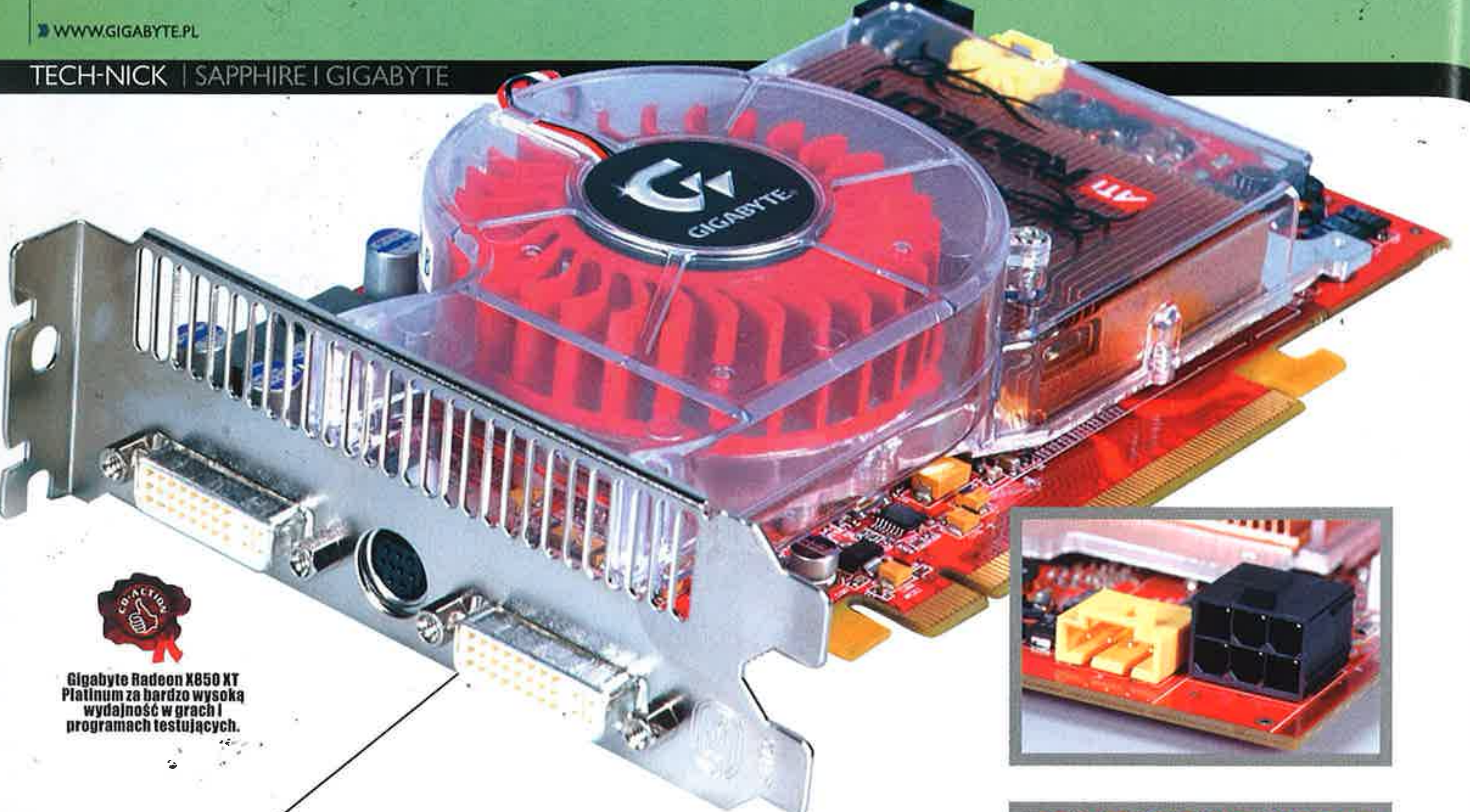
www.hp.pl



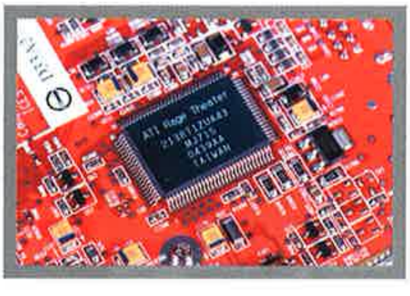
CENA: 2099 zł
DOSTARCZYŁ: Gigabyte Polska

WWW.GIGABYTE.PL

TECH-NICK | SAPPHIRE I GIGABYTE



Gigabyte Radeon X850 XT Platinum za bardzo wysoką wydajność w grach i programach testujących.



DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X850 XT Platinum
PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 540/1180 MHz
MAGISTRALA: PCI Express
POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 16
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, CyberLink PowerDVD 5, V-Tuner 2,Gry: Joint Operations, Thief, SpellForce

Radeon **X800 XL i X850 XT Platinum**

Do niedawna opisywaliśmy głównie karty graficzne ze stajni Nvidii, gdyż właśnie tam miały miejsce najciekawsze - według nas – zawirowania sprzętowe. Nadszedł czas na wyrównanie szans, bowiem i ATI ma się czym pochwalić.

Sapphire Radeon X800 XL to karta, która charakteryzuje się najniższą ceną spośród akceleratorów z rodziny X800 posiadających 16 potoków renderujących (Pipelines). Ma wbudowane **256 MB pamięci GDDR3**, która charakteryzuje się dużą szybkością pracy i niezbyt dużym wydatkiem ciepła. Dzięki nim można było zredukować układ chłodzenia do niemal klasycznego dla Radeonów małego, niezbyt głośnego wentylatorka osadzonego w niedużym radiatorze, zajmującym się odprowadzaniem ciepła zarówno z procesora graficznego, jak i modułów pamięci.

Kosztujący około 1300 złotych akcelerator **doskonale radzi sobie w starszych i najnowszych grach**, nawet po włączeniu filtrowania anizotropowego (8x) i antyaliasingu (4x). Co ważne, nie potrzebuje on dodatkowego zasilania, gdyż **zadowala się energią pobieraną ze złącza PCI Express**. Jest to ważne szczególnie dla osób, które wolą zainwestować w kartę graficzną, a nie w bardzo wydajny zasilacz. Do pracy z szybkim procesorem i X800 XL wystarczy w zupełności dobry 300-360-watowy zasilacz.

Jak możecie się przekonać, studiując tabelkę z wynikami, karta jest na tyle szybka, że większość nowych gier z włączonymi systemami poprawiającymi jakość obrazu może **bez problemu działać w rozdzielczościach do 1600 x 1200 punktów**, choć przy takich ustawieniach jedynie Doom 3 wykazywał czasem lekkie zaciachy.

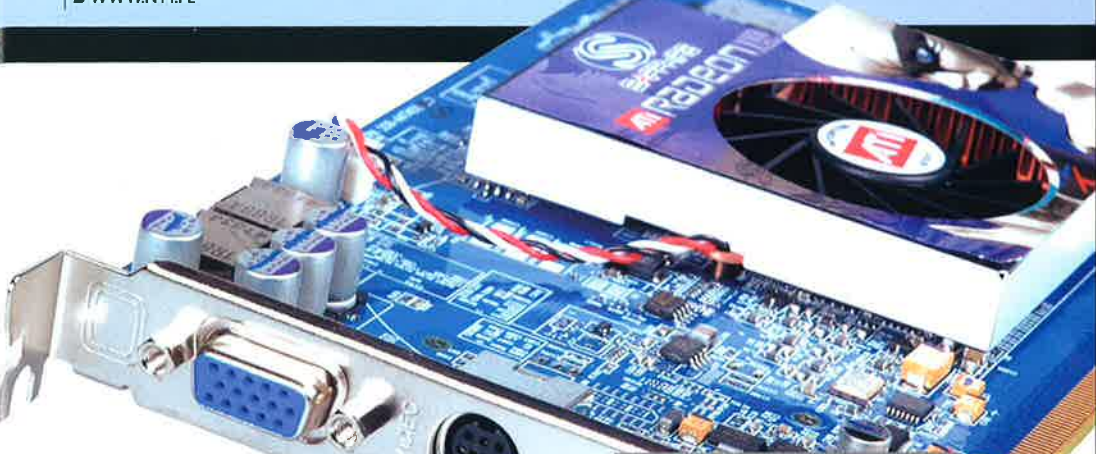
Z urządzeniem dołączono pakiet oprogramowania, a w nim - prócz sterowników - **program RedLine służący do podkręcania karty** i sprawowania kontroli nad parametrami obrazu, aplikacja CyberLink's PowerDVD 5 DVD player oraz gry Splinter Cell: Pandora Tomorrow i Prince of Persia: The Sands of Time.

Dzięki podkręcaniu udało się uzyskać stabilną pracę karty przy ustawieniach **445 MHz i 1085 MHz** (GPU i pamięci) przy standardowych wartościach wynoszących 400 MHz i 980 MHz.

Gigabyte Radeon X850 XT Platinum to karta graficzna wykorzystująca najsilniejszy dostępny obecnie akcelerator firmy ATI. Z racji ogromnych mocy obliczeniowych oraz wysokiego taktowania pamięci trzeba było zastosować znacznie wydajniejszy system chłodzący. W porównaniu do poprzednika jest on po prostu **gigantyczny - i bardzo głośny**. Aby wyeliminować choć po części uciążliwy hałas, zastosowano znany trik z układem monitorującym temperaturę rdzenia akceleratora. Gdy karta jest w spoczynku, czyli wykorzystujemy aplikacje nieobciążające zbytnio GPU, wentylator pracuje znacznie wolniej, przez co jego szum nie jest zbyt uciążliwy.

Gdy uruchomimy grę, nadal pracuje wolno, jeśli jednak pogramy dłużej lub program ten uruchomi drzemiące w X850 XT Platinum pokłady mocy, włącza się „mały huragan" lub zwana potocznie „suszarka".

- CENA: 1300 zł
- DOSTARCZYŁ: NTT SYSTEM
- WWW.NTT.PL



DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 XL
PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 400/980 MHz
MAGISTRALA: PCI Express
POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 16
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, CyberLink PowerDVD 5, gry: Splinter Cell: Pandora Tomorrow i Prince of Persia: The Sands of Time

	Sapphire X800 XL Standard	Sapphire X800 XL 4 Antyalias/8 Anizo	Gigabyte X850 XT Platinum Standard	Gigabyte X850 XT Platinum 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 2001 SE	25128	20256	26249	22469
3DMark 03	11286	7108	13373	8756
3DMark 05	4959	4055	6129	5117
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	257,37/94,64	179,97/93,01	281,57/92,83	223,26/91,97
Codecreatures	6536	4193	7449	5449
X-2 The Threat (1600)	62.204	45.710	72.583	54.408
Aquamark 3 (FPS)	X	X	X	X
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	103,8/98,9/87,4/49,4	91,6/76,7/55,9/23,1	101,2/100.2/96.6/63.0	97,1/88,8/73,5/39,3
Farcry (1024/1600 Max Detail)	70,21/69,40	69,73/33,08	69,91/69,74	68,48/37,23

Platforma testowa: IP EE 3.46 GHz, ASUS P5AD2 Premium, 1 GB DDR2 GeIL PC2-5300
X - Testu nie udało się uruchomić

Kiedy wspominamy o mocy, nie można zapomnieć, że do karty musimy doprowadzić dodatkowym przewodem energię bezpośrednio z zasilacza. Jest jej czasem na tyle dużo, że nawet dobrej klasy zasilacz, będący w stanie dostarczyć ogólnie do 360 W mocy, może sobie nie poradzić – **karta w ekstremalnych przypadkach jest w stanie pożreć nawet do 260 W!!!**

Karta pochłaniająca tak ogromne ilości prądu oferuje nadzwyczaj wysoką wydajność. O tym możecie się przekonać studiując tabelę z wynikami. Obecnie nie ma chyba gry, która nie działałaby płynnie przy włączonej filtracji tekstur i wygładzaniu krawędzi na tym akceleratorze. Aby poprawić wydajność o kilka procent, kartę tę można także podkręcić. Stabilnie pracowała przy ustawieniach **600 MHz dla GPU i 1235 MHz dla pamięci** (standardowo 540/1180 MHz).

Wiem, że karty z serii X850 XT Platinum nie będą dostępne w takiej ilości, by ich cena mogła być przystępniejsza, lecz mimo wszystko muszę przyznać, że **jej możliwości zrobiły na mnie wrażenie** - mimo że tak naprawdę jest to wyżyłowana wersja karty X800 XT Platinum. Nie mogę się doczekać, co ATI i konkurencja pokażą na CeBicie, z którego relację przekaże imć Maciej już za miesiąc. **|CDA|**

Sapphire Radeon X800 XL — 8 5 6

- \+ wysoka wydajność w grach i benchmarkach
- \+ nie potrzebuje dodatkowego zasilania
- − cena mogłaby być niższa

www.sapphiretech.com

POWER / DODATKI / ECO

Gigabyte Radeon X850 XT Platinum — 9 5 4

- \+ bardzo wysoka wydajność we wszystkich grach
- − wysoka cena
- − potężne zużycie energii (wymaga mocnego zasilacza)
- − głośny system chłodzenia (przy pełnym obciążeniu)

www.gigabyte.pl

POWER / DODATKI / ECO

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER -Wydajność/przydatność/możliwości

Z-Cyber Zling SD + FM 256
- CENA: 128 MB - 219 zł, 256 MB - 269 zł
- DOSTARCZYŁ: Megabajt
  ul. Rydygiera 8 , tel. (022) 633 11 99
- WWW.MEGABAJT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
OBSŁUGIWANE FORMATY: MP3/WMA (8 kbps-320 kbps) oraz WAV
PAMIĘĆ: wbudowane 256 MB, możliwość rozbudowy do 1,256 GB (karty SD/MMC)
ZASILANIE: 1 x AAA
PODŁĄCZENIE: USB
EQUALIZER: 5 predefiniowanych trybów (Normal, Rock, Classic, Pop, Jazz)

Z-Cyber Zling U2 + FM USB 128
- CENA: 128 MB - 165 zł, 256 MB - 219 zł
- DOSTARCZYŁ: Megabajt
  ul. Rydygiera 8 , tel. (022) 633 11 99
- WWW.MEGABAJT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
OBSŁUGIWANE FORMATY: MP3/WMA (8 kbps-320 kbps) oraz WAV
PAMIĘĆ: wbudowane 128 MB (jest również wersja 256 MB)

ANDRZEJ SITEK | CYBER-NETYCZNA MUZYKA

DANE TECHNICZNE
MOŻLIWOŚĆ UŻYCIA JAKO CZYTNIKA KART SD I MMC
WYŚWIETLACZ: podświetlany w kolorze niebieskim
SŁUCHAWKI: stereo, douszne
WYMIARY: 56 x 40 x 12 mm
MASA: 30 gram (bez baterii)
DODATKOWE: kabel USB, instrukcja, płyta ze sterownikami, smycz

DANE TECHNICZNE
ZASILANIE: 1 x AAA
PODŁĄCZENIE: końcówka USB w odtwarzaczu
EQUALIZER: 5 predefiniowanych trybów (Normal, Rock, Classic, Pop, Jazz)
WYŚWIETLACZ: podświetlany w jednym z 7 kolorów wybieranych w menu odtwarzacza
SŁUCHAWKI: stereo, douszne
WYMIARY: 84 x 32 x 17 mm
MASA: 40 gram (bez baterii)

Zling SD + FM 256 i Zling U2 + FM USB 128

Ceny przenośnych odtwarzaczy mp3 spadają z dnia na dzień, zapewne również dzięki zwiększającej się wciąż liczbie urządzeń tego typu. Jedne z najtańszych znajdują się w ofercie firmy Z-Cyber.

Co ciekawe, niska cena nie oznacza w tym przypadku niskiej jakości. Jeden z modeli Z-Cyber opisywany na łamach CDA MP3 Z-Cyber Macer 128 MB dostał wyróżnienie.

Podobnie jest w przypadku dwóch nowych urządzeń Z-Cyber: Zling SD 256 i Zling U2 128. Urządzenia mają zupełnie inną stylistykę wyglądu zewnętrznego, łączy je jednak zbliżone oprogramowanie i schemat wyświetlanych opcji na ekranie. Oba playery odtwarzają pliki MP3 i WMA, mają wbudowany tuner radiowy (z możliwością nagrywania) i dyktafon.

Dodatkowo poprzez wejście LINE IN istnieje opcja zapisu STEREO/MONO z możliwością wyboru częstotliwości próbkowania nagrań (8000 Hz–48 000 Hz). Do wyboru mamy sposób kodowania dźwięku (także z kompresją) PCM, IMADPCM, MSADPCM.

Cyfrowy zapis dźwięku w obu urządzeniach działał bez zarzutu. Zarówno dyktafon, nagrania z radia, jak i zapis z peryferyjnych źródeł poprzez LINE IN jest bardzo dobry. W obu urządzeniach nagrywanie uruchamiane jest jednym przyciskiem, jednak w Zling U2 128 jest to minimalnie wygodniejsze (przyciski są większe, ergonomicznie rozłożone).

Radio FM ma zakres odbioru 87,5–108 MHz. Możemy automatycznie przeszukać całą długość i zapisać 27 wybranych stacji. Niestety radio jest najsłabszym elementem urządzenia. Przy standardowej antenie (słuchawki stereofoniczne dołączone do odtwarzacza) udawało mi się znaleźć przeciętnie jedynie 2-5 stacji radiowych. W teście tym zdecydowanie lepiej wypadł nieco większy Zling U2 128 mp3player.

Jeśli już jesteśmy przy gabarytach, Zling SD 256 jest mniejszy, **wielkości pudełka od zapałek**, i 10 g lżejszy od konkurenta (bez karty SD). W tym miejscu trzeba powiedzieć o największej zalecie modelu Zling SD 256. Jak sama nazwa wskazuje, jest on wyposażony w slot kart SD/MMC, który umożliwia dodanie maks. 1 GB pamięci! Na takiej przestrzeni możemy umieścić kilkanaście płyt z muzyką!

Duże znaczenie ma w tym przypadku współpraca urządzenia ze standardem **USB 2.0.** Niestety do połączenia z komputerem urządzenie korzysta z -nietypowego MINI USB, które sprawia, że **transferu możemy dokonać wyłącznie za pomocą firmowego kabla.**

W Zling U2 128 mamy klasyczną końcówkę USB zintegrowaną z urządzeniem (sprytnie schowaną w playerze), którą możemy w każdej chwili podłączyć do kompa, bez kłopotliwych dodatkowych kabli. Zling U2 128 ma również inne zalety: **wygodną manetkę do nawigowania po menu, wyświetlacz podświetlany w jednym z 7 kolorów wybieranych z menu.** Oba urządzenia mają również możliwość ustawienia 10 poziomów kontrastu i zdefiniowania czasu podświetlenia w zakresie 0-45 s.

Model Zling U2 128 wydaje się minimalnie wygodniejszy w użytkowaniu, jednak olbrzymia przestrzeń, jaką oferuje model Zling SD 256 (po rozszerzeniu pamięci) decyduje o przewadze tego urządzenia. Na uwagę zasługuje również jego **wyjątkowo atrakcyjna cena.** Jestem pewien, że aktualnie jest to jedna z ciekawszych propozycji na rodzimym rynku playerów MP3. **|CDA|**

Z-Cyber Zling SD + FM 256

POWER	DODATKI	ECO
8	7	8

- (+) muzyka i inne dane mogą być przechowywane w katalogach
- (+) urządzenie może służyć jako czytnik kart SD i MMC
- (+) bardzo dużo funkcji
- (−) niewielkie, za blisko rozmieszczone przyciski

www.z-cyber.pl

Z-Cyber Zling U2 + FM USB 128

POWER	DODATKI	ECO
7	7	6

- (+) praktyczny joystick do nawigacji
- (+) estetyczne składane złącze USB chowane w obudowie
- (+) solidny panel odtwarzacza
- (−) irytujące trzaski podczas zmieniania stacji radiowej

www.z-cyber.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu sk adu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

- **CENA:** 1500 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Leszek Wróblewski tel. 504 64 10 80
- WWW.ECTACO.COM.PL

DANE TECHNICZNE
EKRAN: ciekłokrystaliczny, dotykowy, 8 linii
WYMIARY: 168 x 99 x 23
KLAWIATURA: w układzie QWERTY
ZASILANIE: 4 x bateria LR03 AAA lub zasilacz

DANE TECHNICZNE
DODATKOWE: elektroniczny słownik dziesięciu języków z funkcją tłumaczenia w ramach tych języków (angielski, czeski, fiński, francuski, niemiecki, włoski, polski, rosyjski, hiszpański, turecki), słuchawka z mikrofonem, kabel do podłączenia z komputerem, futerał, karta pamięci z kursem do nauki j. amerykańskiego, podręczniki

DODATKOWE
INNE: rozpoznawanie wyrazów, tłumaczenie zwrotne, system sprawdzania pisowni, czasowniki nieregularne, funkcja wprowadzenia nowych słów, czas lokalny i strefowy wraz z mapami, cztery gry, dwujęzyczny interfejs, budzik i funkcja przypominania sygnałem dźwiękowym, mówiący zegar, system zabezpieczenia danych, kalkulator matematyczny, naukowy, przeliczanie kursów walut, konwersja jednostek miar, zegar światowy, miejscowy, alarm, przypominanie

Ectaco Partner EP X8

W ubiegłym wieku technologia objęła badaniami dziedzinę przekładu mechanicznego języków, doprowadzając do zetknięcia się zagadnień językowych z praktyką elektroniczną. Obecnie na rynku spotykamy urządzenia osobiste, które są realizacją marzeń dawnych konstruktorów. Partner EP X8 to *„angielsko-polski tłumacz mówiący oraz system do nauki języka angielskiego wraz z organizerem biznesowym”*. A co oferuje?

Po wyborze zakładki English Tutor interaktywny system do nauki j. angielskiego prowadzi nas przez test początkowy, po którym oferuje naukę na **dwóch poziomach trudności, tj. beginner i intermediate**, oraz po wymianie karty pamięci w urządzeniu – kurs współczesnego j. amerykańskiego. Każdy poziom podzielono na 24 lekcje, w ramach których znajduje się 5 ćwiczeń (z zakresu gramatyki, pisowni, wymowy itp.). Podczas nauki po prawej stronie ekranu do dyspozycji pozostają **zakładki z zakresu fonetyki, gramatyki i słownictwa** (useful words, phrases), związane z omawianym w danej lekcji materiałem. Każdy pojawiający się na dotykowym ekranie wyraz po jego zaznaczeniu charakteryzowany jest w niewielkim podmenu pod względem wymowy, tłumaczenia oraz opisu jego znaczenia lub znaczeń. W połączeniu z oferowanym tu podręcznikiem z usystematyzowaną **wiedzą z gramatyki i fonetyki angielskiej**, a w przypadku **języka amerykańskiego – amerykańskiej**, w efekcie otrzymujemy rzeczowy kurs językowy.

Pod zakładką Słownik kryją się: główny słownik Partnera X8 (polsko-angielski i angielsko-polski) **z ponad milionem haseł**, z idiomami, terminami medycznymi, technicznymi itd., dwukierunkowy słownik niemiecko-polski i słownik j. angielskiego, funkcja tłumaczenia tekstów ciągłych, rozmówki głosowe czy korekcja akcentu.

W pozostałych zakładkach zawarto gros użytecznych funkcji (m.in. książkę tel., kalendarz, cyfrowy dyktafon, kalkulator czy budzik) służących jako podręczny serwis informacji.

Urządzenie jest pożyteczne – pod warunkiem że traktujemy je jako uzupełnienie lekcji języka prowadzonych w tradycyjny sposób. Wziąwszy też pod uwagę, że za jego cenę można od biedy opłacić roczny, tradycyjny kurs angielskiego, na którym nauczyciele mówią zdecydowanie lepiej brzmiącym angielskim niż w przypadku owego gadżetu (synteza głosu na pewno nie jest jego atutem)... Cóż, decyzję pozostawiam czytelnikom. |**CDA**|

Ectaco Partner EP X8

- (+) obszerny słownik angielsko-polski i polsko angielski
- (+) rzeczowy kurs nauki j. angielskiego
- (–) cena
- (–) niedoskonały system mówienia

POWER	DODATKI	ECO
7	8	4

www.ectaco.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

- **CENA:** 1699 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Kodak Polska Sp. z o.o. ul. Domaniewska 41, 02 - 672 Warszawa, tel. (0 22) 874 50 01
- **WWW.KODAK.PL**

DANE TECHNICZNE
PRZETWORNIK: CCD 5,36 miliona punktów
ROZDZIELCZOŚĆ ZDJĘĆ: do 2592 x 1944 punktów
ZOOM OPTYCZNY: 3x: (36-108 mm, ekwiwalent dla 35 mm)
ZOOM CYFROWY: 5x
PAMIĘĆ: 16 MB wewnętrznej pamięci oraz gniazdo na karty xD
ZASILANIE: akumulator Kodak Lithium-Ion, gniazdo zasilacza 5V, poprzez stacje dokujące typu Kodak EasyShare 6000
FORMAT PLIKÓW: JPEG/EXIF v. 2.2 (zdjęcia), Quicktime MOV (obraz wideo)

DANE TECHNICZNE
BALANS BIELI: automatyczny, światło dzienne, żarowe, fluoroscencyjne, ręczne, cień, ostre światło słoneczne
TRYBY PRACY LAMPY BŁYSKOWEJ: automatyczny, włączona, redukcja czerwonych oczu, wyłączona, synchronizacja przy długich czasach
ZASIĘG BŁYSKU: do 2,5 m
SAMOWYZWALACZ: 10 sekund
TRYBY PRACY: portret, sport, pejzaż, portret nocny, pejzaż nocny, śnieg, plaża, tekst, kwiat, muzeum, szybki samochód, ekran TV, światło świecy, zachód słońca, aukcja, automat
USTAWIENIA KOLORU: kolor (3 stopnie wysycenia), sepia, czarno-białe
KOMPENSACJA EKSPOZYCJI: +/- 2,0 EV (co 0,3)
TRYB ZAPISU WIDEO: z dźwiękiem, VGA (640 x 480 pikseli, 13 kl./sek.) i QVGA (320 x 240 PIKSELI, 30 KLATEK/S)
OPROGRAMOWANIE: KODAK EasyShare
WAGA: bez akumulatora 170,5 g
WYMIARY (SZ X W X G): 95 x 61,5 x 25 mm

Aparat dla osób, które nie lubią zbytnio zagłębiać się w zaawansowane funkcje, a zdarza im się wykonywać zdjęcia w bardzo różnych warunkach.

DANE TECHNICZNE
WYŚWIETLACZ: LCD 64 mm (207 000 punktów)
PRZESŁONA: f/2,8-4,7 (W), f/4,8-8,0 (T)
CZAS MIGAWKI: od 1/2 do 1/2000 sekundy
TRYB DŁUGIEJ EKSPOZYCJI: od 1/2000 do 2 sekund
CZUŁOŚĆ: automatyczna (64-200 ISO), manualna (64, 100, 200 ISO)

Kodak **EasyShare LS755**

Cyfrowe aparaty fotograficzne podbiły serca większości użytkowników komputerów i nie tylko. Trudno znaleźć nowy model telefonu komórkowego bez wbudowanego obiektywu. Ceny pamięci wymiennych spadają, podobnie jak i małych ekranów LCD.

Aparat Kodak EasyShare LS755 jest przedstawicielem rodziny kompaktowych cyfrówek przeznaczonych dla osób, które nie lubią grzebać w ustawieniach i opcjach, by zrobić zdjęcie. W większości podobnych konstrukcji mieliśmy do wyboru ledwie kilka predefiniowanych ustawień, takich jak dzień, wieczór, sport, portret, automat i ustawienia manualne. Ludzie zajmujący się projektowaniem Kodaka zaoferowali szybki system wyboru jednego z **ponad 15 ustawień**. Wśród nich znajdziemy, takie jak portret, sport, pejzaż, portret nocny, pejzaż nocny, śnieg, plaża, tekst, kwiat, muzeum (ustawienia w sytuacjach, w których nie można używać lampy błyskowej), szybki samochód, ekran TV, światło świecy, zachód słońca, aukcja (zdjęcia wykonywane są w rozdzielczości VGA).

Poza nimi możemy oczywiście ręcznie ustalić wartości przysłony i migawki, włączyć lampę błyskową w jednym z kilku trybów (automatyczna, wyłączona, redukcja czerwonych oczu, wypełniająca, wolna migawka z redukcją czerwonych oczu, można także ręcznie korygować jej moc w zakresie -1 do +1).

Tryb makro także nie musi być standardowy, gdyż prócz niego możemy (od 15-50 cm) wybrać tryb Super Makro (od 5 cm), w którym automatycznie wyłączona zostanie możliwość powiększania, tryb Partial AF (50-300 cm) pozwoli na portretowanie, a Nieskończoność pokaże ostre obiekty w oddali, rozmywając te bliższe obiektywowi.

Przy ręcznym ustawianiu balansu bieli możemy wybrać, w jakich warunkach oświetleniowych będziemy wykonywali zdjęcia, czyli mamy opcje, takie jak żarówka, świetlówka, światło dzienne, obiekty w cieniu, automatyczne, słabe automatyczne i ręczne. Czułość możemy wybierać z trzech wartości dostępnych w trybie manualnym: 64, 100 i 200 ISO. Możemy ustalić tryby koloru: High Color (soczyste barwy), Natural Color (barwy zbliżone jak najbardziej do naturalnych), Low Color (ograniczona paleta barw), Black&White (czarno-białe reprodukcje), Sepia (stylizacja na stare fotografie).

Aparat ma stabilizację obrazu, jednak szkoda, że można z niej korzystać tylko w przypadku nagrywania filmów.

Ciekawą opcją jest **możliwość zapisania sekwencji zdjęć,** w której mamy wpływ na liczbę wykonanych fotografii (od 10 do 500, lub do 10 000 w trybie automatycznym – do zapełnienia pamięci), odstęp czasowy pomiędzy poszczególnymi klatkami (10 s, 30 s, 1 min, 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 1 h, 3 h, 6 h, 12 h i 24 h).

Ciekawy jest także system podłączania do komputera poprzez specjalną podstawkę-ładowarkę i port USB. Podstawka pozwala na używanie aparatu jako swoistej 'ramki' ze zdjęciami, które mogą zmieniać się sekwencyjnie (pokaz slajdów). Ma ona także diody pokazujące poziom naładowania baterii, a także przycisk bezpośredniego wysłania zdjęć do pamięci komputera – działa to całkiem przyzwoicie, choć wolałbym, aby był widoczny jako kolejny napęd dysków wymiennych, jak ma to miejsce w innych konstrukcjach podobnego typu. Cóż, nie może być za różowo, a szkoda, bo zabieranie ze sobą podstawki w podróż nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem.

Kodak EasyShare LS755 jest aparatem, jaki mogę polecić osobom, które nie lubują się w ręcznym ustawianiu parametrów w wielu sytuacjach, jakie zdarzają się w podróży i podczas zwiedzania różnych miejsc – ale są skłonne do eksperymentów. Niestety cena tego aparatu (w stosunku do możliwości, jakie oferuje) działa jednak jak chłodny prysznic... **|CDA|**

Kodak EasyShare LS755

- ⊕ łatwy wybór kilkunastu programów pracy aparatu
- ⊕ duże możliwości ręcznego wyboru trybu pracy
- ⊖ utrudnione ładowanie akumulatora
- ⊖ wysoka cena

POWER	DODATKI	ECO
8	5	6

www.kodak.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 250 zł
DOSTARCZYŁ: Max Computers Sp. z o.o.
UL. CZAJKOWSKIEGO 75
51-171 WROCŁAW
WWW.MAXCOMPUTERS.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Manhattan/Firefly
NAZWA: Lighted Keyboard Multimedia
PODŚWIETLENIE: elektroluminescencyjne, możliwe do wyłączenia

Diody w akcji.

Ładnie wygląda, ale niepraktyczne obłożenie klawiszy i brak sterowników nie pozwalają mi tej klawiatury szczerze polecić.

DANE TECHNICZNE
KLAWISZE: 104 przeźroczyste, 17 multimedialnych
CZAS PRACY: 10 000 godzin podświetlenia, 10 mln wciśnięć
WYMIARY: 406 x 150 x 23 mm
WAGA: 690 g
INTERFEJS: USB
PRZEWÓD: 1,5 m

Manhattan **Lighted Keyboard Multimedia**

Wszelkie próby „odszarzania" wciąż jeszcze w większości nieciekawie wyglądających pecetów zawsze są mile widziane. Zwłaszcza gdy dodatkowe bajery poza walorem estetycznym są również użyteczne.

Pierwsze wrażenie sprawiane przez podświetlaną klawiaturę jest bardzo dobre - przyciski są widoczne w ciemności, a stukot klawiszy jest bardzo cichy i dyskretny. Do zalet należy również zaliczyć **18 dodatkowych przycisków i jeden służący do wyłączenia podświetlania.** Szczególnie spodobał mi się klawisz „strony domowej", który nie uruchamia zawsze Internet Explorera, ale domyślną przeglądarkę. Nieco gorzej sprawa się prezentuje w przypadku przycisków służących do odtwarzania muzyki - współpracują one tylko z Windows Media Playerem, ignorując np. Winampa. Tylko ustawienie poziomu głośności działa jak powinno w każdej aplikacji.

Nic dziwnego, skoro **do klawiatury nie dołączono żadnych sterowników.** Teoretycznie w systemach nowszych niż Win98SE (posiadacze tegoż muszą ściągnąć sterowniki z Internetu) nie jest to konieczne, bo Windows sam wszystko należycie instaluje i rozpoznaje. W praktyce jednak bardzo przydatną funkcją byłoby wyłączenie klawisza w lewym dolnym rogu klawiatury, uruchamiającego okno „Mój Komputer". Wściekałem się za każdym razem, gdy odruchowo wciskałem ten przycisk zamiast klawisza Control. **Duże zastrzeżenia można mieć również do obłożenia innych klawiszy.** O ile w laptopach, ze względu na brak miejsca, jest ono zrozumiałe, to przy komputerze nie widzę sensu, żeby upychać kursory pod Enterem, a klawisze Home, Insert etc. wsadzać w chyba losowo wybrane miejsca. Np. Delete jest na lewo od kursorów, gdzie pojawił się kosztem prawego klawisza Control, którego nie ma wcale.

Ze względu na niewygodę nie mogę klawiatury nikomu polecić. Szkoda, że FireFly nie podświetliło normalnego egzemplarza - ludziom, którzy nie potrafią pisać bezwzrokowo, bardzo by się taki gadżet przydał. |CDA|

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Manta Emperor 2
- CENA: 299 zł
- DOSTARCZYŁ: Manta, ul. Matuszewska 14, bud. 4 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50
- WWW.MANTA.COM.PL

DANE TECHNICZNE
ODTWARZANE FORMATY: DVD, VCD, MP3, CD, SVCD, HD-CD, CD-DA, JPEG i KODAK PHOTO CD, DivX, XviD
REJONIZACJA: wszystkie regiony
Standard sygnału: PAL/AUTO/NTSC

Bellwood Wiwa
- CENA: 229 zł
- DOSTARCZYŁ: Proabit, ul. Miedziana 11 00-958 Warszawa, tel. (0 22) 654 76 66
- WWW.BELLWOOD.PL

DANE TECHNICZNE
ODTWARZANE FORMATY: DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4
REJONIZACJA: wszystkie regiony

MAX I/O | DIVX, XVID, AVI, MPG, JPG I CO TAM JESZCZE ZNAJDZEICIE...

Emperor 2 vs. Wiwa

Pliki MP3 i DivX czy też XviD to formaty, które przez ostatnie kilka lat zawojowały umysły i zasoby dyskowe niejednego użytkownika komputera. Niejednokrotnie prezentowaliśmy urządzenia, które - pomijając komputer - radzą sobie z odtwarzaniem niemal wszelkiego typu plików multimedialnych.

Niedawno prezentowaliśmy odtwarzacze Bellwood 301 i Manta Emperor. Każdy z nich był nad wyraz dobrym urządzeniem, lecz oba posiadały także kilka dających się we znaki niedociągnięć. W Bellwoodzie sprawę załatwił nowy firmware (oprogramowanie sterujące), a Emperor przeszedł operację lekko-kosmetyczną i podobnie jak u poprzednika, zyskał nowy software. Aby lepiej zaprezentować wszystkie nowinki Emperora 2, skonfrontowaliśmy go z nowym graczem na rynku tanich odtwarzaczy DVD i DivX, a noszącym nazwę Wiwa.

Na pierwszy rzut oka można powiedzieć, że te dwa urządzenia różnią jedynie przetłoczenie w formie płaszczki na obudowie Emperora 2 i mniejszy gabarytowo pilot Wiwy. Na tylnej ściance w Emperorze znajdziemy dodatkowe wyprowadzenia sygnału wizyjnego, które mogą być przydatne posiadaczom telewizorów lub paneli plazmowych obsługujących standard HDTV, czyli telewizję wysokiej rozdzielczości.

Obydwa odtwarzacze mają polskie menu, za pomocą którego można sterować wszelkimi funkcjami dotyczącymi obrazu, dźwięku i wyglądem oraz umiejscowieniem napisów. To największy postęp od czasu poprzedniego Emperora, gdyż teraz można wybrać wielkość czcionki (mała duża), jej umiejscowienie na ekranie (wyżej, niżej), także jej kolor (biały lub żółty), jak również kolor tła pod nimi (czarne, półprzezroczyste lub jego brak). Dzięki temu możemy dopasować ich położenie na ekranie do formatu, w jakim zakodowano film (16 x 9, 16 x 10, 4 x 3 i inne). Urządzenia radzą sobie z większością dostępnych napisów, choć niektóre egzotyczne formaty (ASS) mogą sprawić problem.

Bez problemów urządzenia radziły sobie z filmami DVD z różnych regionów i nawet kodowaniem dźwięku DTS. Podobnie rzecz się ma z plikami MP3 – nie słychać szumów, a stereofoniczny sygnał całkiem nieźle rozkładany jest nawet na 6 głośników (5.1).

Menu jest przejrzyste i wystarczy kilka chwil, nawet bez instrukcji, które rozwieją wszelkie wątpliwości co do ustawienia wszystkich przydatnych funkcji.

W Emperorze poprawiono jeden z dwóch największych problemów, mianowicie **niebieskie podświetlenie przedniego panelu można w końcu wyłączyć** (w Wiwie również jest to możliwe). Mankamentem obu urządzeń był wyświetlacz umieszczony tak, że był widoczny tylko w przypadku, gdy staniemy **nad** odtwarzaczem. Tu niestety nic nie zmieniono. **Za to duży minus!**

Obydwa piloty są funkcjonalne, lecz ten z Wiwy lepiej leży w dłoni - jest trochę mniejszy.

W opakowaniu Wiwy znajdziemy - prócz pilota i baterii do niego - przewody audio-wideo Chinch, w Emperorze 2 dodano także przewód Euro. Obydwa urządzenia można nabyć po przystępnej cenie – tym niemniej Wiwa jest i tak odczuwalnie tańsza.

Przyznam, że **obydwa urządzenia są nadzwyczaj funkcjonalne i nie kosztują wiele.** Myślę, że gdybym miał wybierać, **zdecydowałbym się na tańszą konstrukcję** (Wiwa), gdyż w obydwu dystrybutorzy dbają, by wszelkie znalezione błędy w oprogramowaniu były jak najszybciej usuwane, a obsługa nowych formatów była szybko dodawana. **Jeśli szukacie tego typu rozwiązań, polecam obydwie konstrukcje.** |**CDA**|

Manta Emperor 2

POWER	DODATKI	ECO
9	7	8

- \+ odtwarza filmy w DivX i XviD oraz inne formaty wraz z polskimi napisami z plików TXT
- \+ obudowa typu slim
- \+ mnogość wyjść audio i wideo
- − nieprzemyślane i niewygodne umiejscowienie wyświetlacza

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Wiwa

POWER	DODATKI	ECO
9	6	9

- \+ odtwarza filmy w DivX i XviD oraz inne formaty wraz z polskimi napisami z plików TXT
- \+ obudowa typu slim
- \+ sporo wyjść audio i wideo
- − nieprzemyślane i niewygodne umiejscowienie wyświetlacza

www.proabit.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

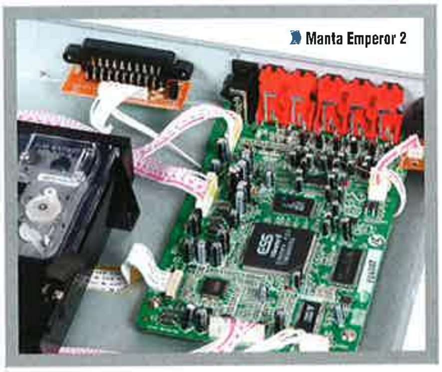
POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

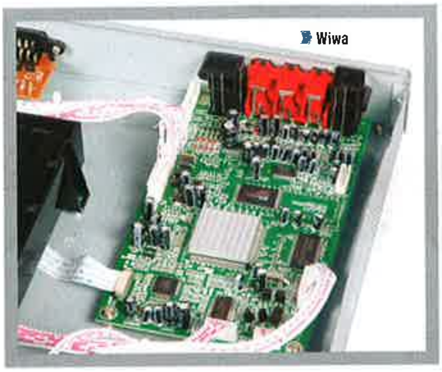
DANE TECHNICZNE
STANDARD SYGNAŁU: PAL/AUTO/NTSC
PRZETWORNIK A/C: 192 kHz/24 bit
WYJŚCIA WIDEO: Video (Chinch), S-Video, EURO Scart
WYJŚCIE DŹWIĘKU: cyfrowe (optyczne, elektryczne), analogowe 5.1 (Chinch)
WSPÓŁCZYNNIK SYGNAŁ/SZUM: powyżej 100 dB
ZAKRES DYNAMICZNY SYGNAŁU: powyżej 95 dB
PILOT: jest (obsługa wszystkich funkcji)
NAPISY Z PLIKÓW TXT: tak, z polskimi czcionkami (TMplayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB)
CZCIONKI: 2 kolory (biały i żółty), 2 pozycje (wyżej i niżej), 3 rodzaje tła (bez, półprzezroczyste, czarne)
UAKTUALNIANIE OPROGRAMOWANIA: tak
WYMIARY: 430 x 270 x 60 mm
GWARANCJA: 24 miesiące

Bellwood Wiwa

Manta Emperor 2

DANE TECHNICZNE
ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU: 85 dB
Zniekształcenia dźwięku: 80 dB(1 KHz)
Zakres dynamiki dźwięku: 85 dB(1 KHz)
Funkcja zwalniania i przyspieszania
Pilot: jest (wszystkie funkcje)
Napisy z plików TXT: tak, z polskimi czcionkami (TMPlayer, MicroDVD, MPL2, SRT, SUB)
CZCIONKI: 2 wielkości, 2 kolory (biały i żółty), 2 pozycje (wyżej i niżej), 3 rodzaje tła (bez, półprzezroczyste, czarne)
Uaktualnianie oprogramowania: tak
Wymiary: 430 x 270 x 60 mm
Gwarancja: 24 miesiące


Manta Emperor 2


Wiwa

CENA: 333 zł
DOSTARCZYŁ: Epson Deutschland GmbH Sp. z o.o. Oddział w Polsce, ul. Bokserska 66, 02-690 Warszawa, Infolinia: 00800 491 12 99
WWW.EPSON.PL

DANE TECHNICZNE
JAKOŚĆ DRUKU W CZERNI: do 5760 dpi
SZYBKOŚĆ DRUKU W CZERNI: do 17 stron/minutę
SZYBKOŚĆ DRUKU W KOLORZE: do 9 stron/minutę
ATRAMENTY: 4 osobne zbiorniki (atrament DuraBrite)

MACIEJ LEWCZUK | ZDJĘCIA DLA KOWALSKIEGO...

Dobra jakość, niezła szybkość, oraz trwałe atramenty to atuty Epsona C66 Photo Edition.

DANE TECHNICZNE
GRUBOŚĆ KARTEK: 0,08-0,11 mm
GRAMATURA PAPIERU: 64-250 g/m²
Minimalny margines (górny, dolny, lewy, prawy): 3, 12,5, 3, 3 mm
INTERFEJS: USB
PAMIĘĆ: 32 KB
WAGA: 3,9 kg
POBÓR MOCY: do 12 W
WYMIARY: 460 x 437 x 308 mm
GWARANCJA: 1 rok (opcjonalnie do 3 lat)
DOŁĄCZONE OPROGRAMOWANIE: sterowniki, Epson PRINT Image Framer™, Epson Web-To-Page

Epson **C66 Photo Edition**

Większość dostępnych do niedawna tanich drukarek atramentowych miała pewną specyficzną przypadłość, a mianowicie to, że kartridż z kolorowymi tuszami trzeba było wymienić, gdy skończył się jeden ze składowych kolorów.

Problem ten nie występuje już od kilkunastu miesięcy w dużo droższych konstrukcjach wielu producentów. Aby i nabywcy najtańszych rozwiązań mogli się cieszyć tego typu udogodnieniami, firma Epson postanowiła uraczyć ich modelem C66 Photo Edition. **Za nieco ponad trzysta trzydzieści złotych otrzymujemy drukarkę będącą w stanie wydrukować zdjęcia z rozdzielczością do 5760 dpi**, czyli taką - przy której, by dojrzeć pojedyncze kropki, trzeba używać lupy. Dodatkowo atramenty dostarczane wraz z drukarką to seria DuraBrite, dzięki którym wydruki mają ponoć przetrwać kilkanaście i więcej lat bez utraty barw. Co więcej, po wyschnięciu atrament odporny jest na zawilgocenie i światło słoneczne.

Oczywiście najlepsze efekty uzyskuje się na specjalnych papierach fotograficznych, matowych i błyszczących. Dzięki nim atramenty wysychają dopiero po zmieszaniu się, co procentuje niezłymi przejściami tonalnymi, choć po przyjrzeniu się można by mimo wszystko mieć niewielkie zastrzeżenia. **Drukowanie zdjęć 10 x 15 cm przy najlepszej jakości zajmuje mniej niż 290 sekund, a tekstu na kartkach A4 przy ustawieniu szybkiego wydruku - około 5-6 sekund.** Niestety na popularnych w naszym kraju, tanich papierach kserograficznych zdarza się, że atrament wsiąkając w strukturę kartki rozlewa się na brzegach liter i po dokładniejszym przyjrzeniu się czcionki wyglądają na nieostre. Problem znika, gdy użyjemy papieru choć trochę lepszego, przeznaczonego właśnie do atramentówek.

Pozytywnie zaskoczyła mnie kultura pracy C66. Nie dość, że mechanizmy podajnika i przesuwania głowicy pracują dużo ciszej od tych, jakie dane mi było do tej pory słyszeć (mowa o innych Epsonach), to jeszcze operacja „przetykania" głowicy drukującej została ograniczona do minimum, a trwało to zawsze dość długo i zużywało cenny atrament.

Co do samych kałamarzy, muszę przyznać **duży plus za ich rozdzielenie na poszczególne kolory, lecz minus należy się za ich pojemność.** Ile przeciętny nabywca zaoszczędzi na cenie samej drukarki, tyle wyda na atramenty. Niestety, coś za coś... W końcu firmy sprzedające zamienniki też muszą z czegoś żyć. Oczywiście nabywcy tanich, nieoryginalnych wkładów muszą się liczyć z utratą gwarancji w przypadku wylania się zamiennika lub zapchania głowicy lub też z wysokimi kosztami naprawy. A głowice są najdroższymi częściami drukarki...

Jeśli chcecie używać Epsona C66 Photo Edition do drukowania od czasu do czasu i głównie zdjęć, będzie to bardzo dobry wybór. Jeśli zdjęcia czy grafika mają być jedynie dodatkiem do tekstu lub macie zamiar częściej i więcej drukować dużych zdjęć, lepiej pomyśleć o czymś innym. Niestety czarny atrament zużywa się w zastraszającym tempie, podobnie jak i kolorowe przy wydrukach foto. Sam znam osobę, która wykorzystuje te drukarki do bardzo dużej liczby wydruków, lecz aby nie stracić fortuny na atramenty zdecydowała się utracić gwarancję i zainwestowała w system pozwalający na wykorzystanie specjalnie spreparowanych kartridży oraz butelek z atramentem zastępczym.

Całość sprawuje się nad wyraz dobrze, lecz przysparza także nieco frustrujących problemów (nie zawsze moduł oszukujący elementy sprawdzające poziom atramentu w zbiornikach działa prawidłowo, co sprawia, że trzeba go wyjmować, ogrzewać, dociskać i tym podobne). Cóż, wybór należy do was. |**CDA**|

Epson C66 Photo Edition
+ wysoka jakość wydruku zdjęć (na odpowiednich nośnikach)
+ spora szybkość i niezbyt duża głośność przy pracy
+ osobne zbiorniki na atrament
− drogie atramenty

POWER	DODATKI	ECO
7	5	8

www.epson.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: Cena zależy od dystrybutora i promocji u operatorów GSM
DOSTARCZYŁ: Nokia Poland
UL. SIENNA 73, 00-833 WARSZAWA, TEL. (0 22) 821 82 10

WWW.NOKIA.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Nokia
NAZWA: 7610
ZAKRESY GSM: 900/1800/1900
OBSŁUGUJE: SMTP, POP3, IMAP4, HTML, XHTML, WML, Bluetooth, SyncML, GPRS, Java™ MIDP 2.0,

TECH-NICK | PRZEROST FORMY NAD TREŚCIĄ

Nokia **7610**

Obecnie sprzedawane telefony mają bardzo podobne funkcje. Producenci prześcigają się – tak jak w każdej innej dziedzinie – w projektowaniu coraz ciekawszych dodatków oraz fantazyjnych, przyciągających wzrok kształtów.

Podobnie jest w przypadku telefonu Nokia 7610. **Efektowna obudowa z nie mniej ekstrawaganckim rozłożeniem klawiszy oraz ogromnym wyświetlaczem robi niezłe pierwsze wrażenie.** Po dokładniejszym zapoznaniu się z użytkowymi właściwościami emocje jednak ciut opadają. Możliwości megapikselowego aparatu fotograficznego, pamięć wewnętrzna o pojemności 8 MB rozszerzana kartami MMC, system operacyjny Symbian 7.0s, odtwarzanie filmów poprzez RealPlayera oraz możliwość podłączenia do komputera za pomocą dołączonego przewodu USB, poprawnie działający Bluetooth oraz przeglądarka XKTML, jak również odtwarzanie formatów multimedialnych 3GPP, MPEG-4, H.263, Real Video, AAC i MP3, a także ciekawe i funkcjonalne aplikacje to na pewno atuty aparatu. Problem w tym, że ma on także pewną irytującą wadę.

To **niezbyt fortunne przyporządkowanie funkcji klawiszom funkcyjnym** (joystick i przyciski wokół niego), choć dwóm z nich można przypisać opcje z listy, niestety jest ona zbyt ograniczona. Do innych niedogodności (aby wybrać większość funkcji, trzeba się nieźle naklikać otwierając menu i podmenu itd.) można się przyzwyczaić, lecz do fantazyjnych klawiszy numerycznych niestety nie. Aby wpisać tekst SMS-a, trzeba być maksymalnie skupionym, gdyż często trafiamy nie w te, w które chcemy. Przy obsłudze aplikacji i gier jest podobnie. **Prawdziwa mordęga.**

Jeśli szukacie telefonu o ogromnych możliwościach i niebanalnym wyglądzie, wybierzcie Nokię 7610. Jeśli jednak na pierwszym miejscu stawiacie wygodę obsługi i prostotę dostępu do ulubionych funkcji, zdecydowanie radziłbym poszukać czegoś innego. **|CDA|**

DANE TECHNICZNE
INNE: wybieranie głosowe dla numerów, polifoniczne dzwonki,
WYŚWIETLANE FORMATY: JPEG, GIF87a/89a, EXIF, DCF, WBMP, BMP, MBM, PNG, 3GPP, MPEG-4, H.263, Real Video, AAC, MP3
CYFROWY APARAT: wbudowany (1152 x 864, 4-krotny zoom cyfrowy, tryb „nocny")
Wymiary: 108,6 x 53 x 18,7 mm
WAGA: 118 g
WYŚWIETLACZ: TFT 65 536 kolorów, 176 x 208 punktów
CZAS CZUWANIA: do 250 godzin
CZAS ROZMÓW: do 180 minut
ALARM WIBRACYJNY: tak
BATERIA: litowo-jonowa 900 mAh

Wrażenie spowodowane niebanalnym wyglądem i sporymi możliwościami psuje niezbyt fortunna klawiatura i utrudniony dostęp do wielu funkcji.

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

WWW.HYPER.PL

ZOBACZ W KWIETNIU PROGRAM POŚWIĘCONY GROM JAVA, KTÓRE DZIAŁAJĄ TAKŻE W KOMÓRKACH! POKAŻEMY CI M.IN. LEGENDARNĄ GRĘ „DUKE NUKEM". TYM RAZEM TWARDZIEL NAD TWARDZIELAMI ROZPRAWI SIĘ Z NAJEŹDŹCAMI Z KOSMOSU. DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

PRZYDZWOŃ KOMUŚ!

CENA: 169 zł
DOSTARCZYŁ: Manta
ul. Matuszewska 14, bud. 4,
03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50
WWW.MANTA.COM.PL

MARCHEWA | ANI TANIA, ANI DOBRA

DANE TECHNICZNE
KĄT OBROTU 180 STOPNI
12 PROGRAMOWALNYCH PRZYCISKÓW
4 PRZYCISKI POV
MOŻLIWOŚĆ PRACY W TRYBIE CYFROWYM
WIBRACJE
ZŁĄCZE USB I PSONE/PS2

Manta **Supercharger Supreme**

Supercharger Supreme to najdroższy model kierownicy będący w ofercie firmy Manta i trzeba przyznać, że na pierwszy rzut oka prezentuje się bardzo interesująco. Mnóstwo przycisków, dodatkowa gałka zmiany biegów i niebanalny wygląd – obojętnie obok niego przejść się nie da.

Dla części graczy dużą zaletą będzie także **kompatybilność nie tylko z PC, ale również z konsolami firmy Sony** – odpowiednia wtyczka znajduje się obok wtyczki USB – oraz **możliwość regulowania wysokości kierownicy**. Dzięki temu można za wygodnie grać zarówno siedząc przy biurku, jak i niskim stoliku do kawy. Bezsprzecznym plusem jest również możliwość **zaprogramowania znaczenia aż 12 przycisków** i fakt, że aż osiem z nich znalazło się bezpośrednio na kole kierownicy.

Tyle tylko, że zalety te nie mają aż tak dużego wpływu na doznania towarzyszące graniu, jak choćby **niezbyt dobry sposób mocowania do blatu za pomocą 5 małych przyssawek**. Mają one poważne problemy z utrzymaniem kierownicy w miejscu, a niemal ciągłe jej poprawianie grania nie uprzyjemnia. Nie ma także żadnego systemu ułatwiającego trzymanie kierownicy na kolanach, zaś kolejny problem to **brak porządnego systemu Force Feedback**. Dostępna jest jedynie jego słaba namiastka w formie Vibration Force, dzięki której koło kierownicy może sobie wibrować, ale z realizmem ma to niewiele wspólnego.

Przy bliższych oględzinach design produktu również nie zachwyca. Gałka zmiany biegów, choć na pierwszy rzut oka wygląda, jakby pozwalała na bezpośredni wybór biegów, w rzeczywistości okazuje się tylko 4 kierunkowym minijoystickiem, w dodatku dublującym przyciski znajdujące się z tylnej strony kierownicy. Dodatkowy panel przycisków też niewiele zmienia, bo w końcu w samochodówkach aż tylu ich nie potrzeba; podobnie ma się zresztą sprawa z bardzo rzadko przydatną opcją zmiany ich znaczenia.

Dlatego też trudno nie odnieść wrażenia, że **zamiast skupić się na dostarczeniu jak najlepszych wrażeń z jazdy, w przypadku Supercharger Supreme główny nacisk położono na efekciarstwo i to w dodatku niezbyt wysokich lotów**. W rezultacie otrzymaliśmy produkt, który choć droższy od pozostałych kierownic będących w ofercie Manty, do jeżdżenia nadaje się równie dobrze, co one. A skoro tak, to po co przepłacać za gadżety, z których i tak nie będziemy w praktyce korzystali?

Stąd też ostateczna, niezbyt wysoka ocena ogólna. **|CDA|**

Manta Supercharger Supreme

POWER	DODATKI	ECO
5	3	3

+ regulowana wysokość kierownicy
+ kompatybilny z PC, PsOne i PS2
+ programowalne przyciski
– bardzo słabe mocowanie do biurka

www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!

DSL-G604T

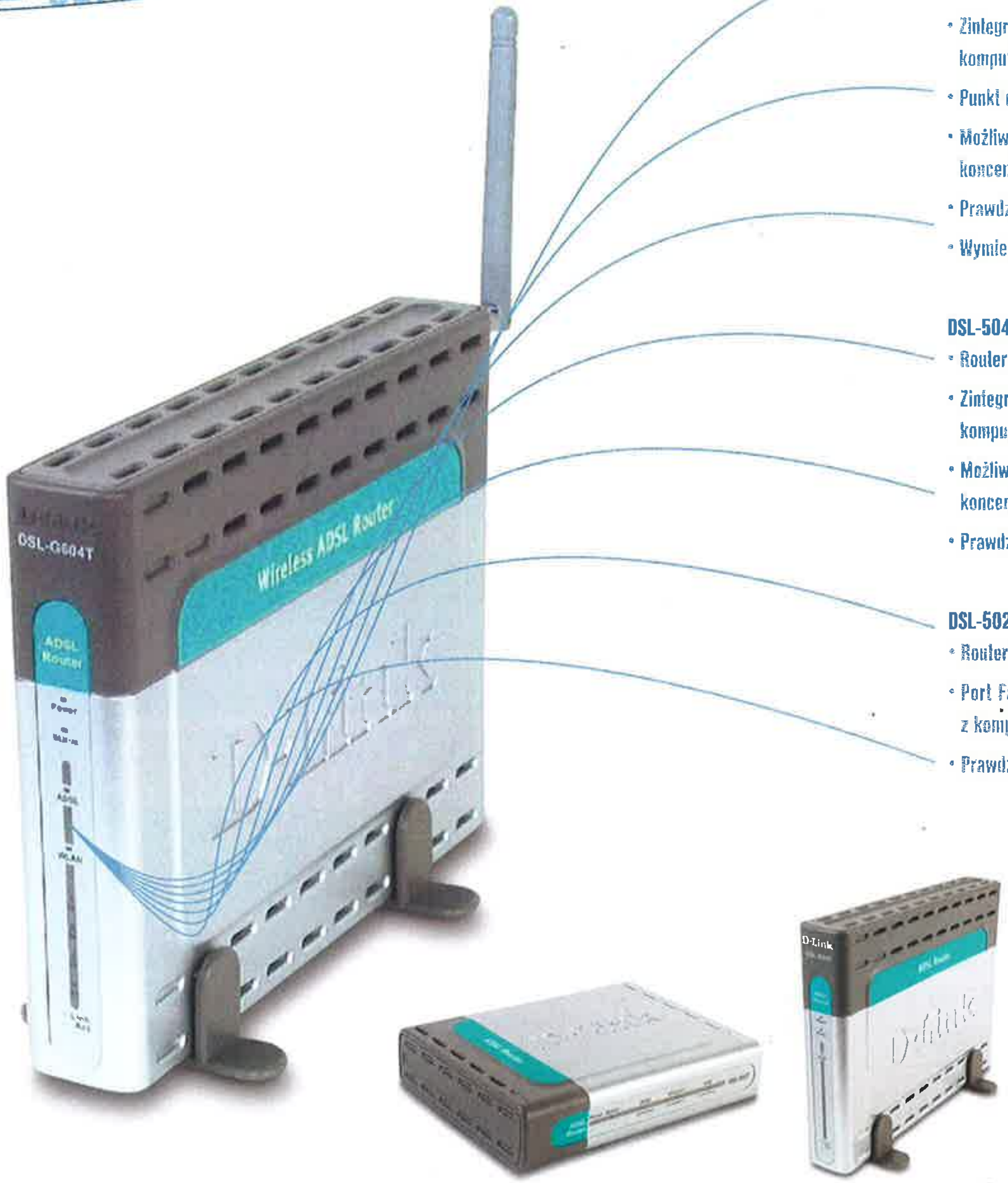
- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników



Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

D-Link
Building Networks for People

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl

PC Link

PRENUMERATA TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 174 zł
z DVD w cenie 190 zł
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** w cenie 99 zł
z DVD w cenie 108 zł
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł
Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz PREZENT

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł
Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zdognie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

PREZENTY DLA 120 PIERWSZYCH OSÓB, SPIESZ SIE Z ZAMÓWIENIEM!

CELTIC KINGS

W zamierzchłych czasach, gdy przed potęgą Imperium Rzymskiego drżały wszystkie narody świata, niezwyciężone legiony Cezara najechały na Galię - krainę zamieszkałą przez plemię znakomitych wojowników - Celtów i tajemniczych magów - Druidów. Mając do wyboru dwie armie, wcielić się możesz w rolę obu stron konfliktu. Możesz stać się Laraksem - młodym i ambitnym celtyckim wojownikiem albo generałem rzymskiej armii. Będąc znakomitym połączeniem strategii i gry role-playing, Celtic Kings tworzy zupełnie nowy, nieznany dotąd gatunek. Niezrównany poziom realizmu sprawia, że na własne oczy możesz ujrzeć wszystkie fascynujące szczegóły antycznego świata Celtów i Rzymian. Gra posiada tryb wieloosobowy, gdzie może się ze sobą zmierzyć nawet 8 graczy także poprzez sieć Internet.

CRAZY FACTORY

W tej grze jesteś dumnym właścicielem podupadłej, ale własnej fabryki. Inwestuj w badania i eksperymenty, naucz sie podstaw marketingu i sprzedaży, motywuj swych pracowników i rozkręć interes sprzedając wariackie produkty. Podaruj estetom to,co poruszy do głębi ich serca. Pokaż technomaniakom, co można stworzyć ze stali, szkła, krzemu i naukowego bełkotu. A jeśli to nie wystarcza, nie zaprzątaj sobie głowy zasadami - szpieguj konkurencję, kradnij najnowsze technologie, sabotuj ich fabryki, doprowadź ich do szaleństwa, pozwij do sądu za szpiegostwo przemysłowe, albo donieś na nich skarbówce. Gra posiada tryb wieloosobowy pozwalający na zabawę nawet w 8 osób - w sieci lokalnej i przez Internet.

SALAMMBO

Fabuła gry oparta jest na wątkach powieści "Salammbo" Gustave Flauberta. W grze wcielasz się w postać Spendiusza, niewolnika żyjącego w starożytnej Kartaginie. Podczas próby ucieczki spotykasz Salammbo, najpiękniejszą dziewczynę w mieście. Zamiast przywołać straże, Salammbo postanawia ci pomóc , ale w zamian żąda, abyś zaniósł wiadomość jej ukochanemu - Matho, dowódcy armii najemników. Tak rozpoczyna się twoja przygoda, w której z niewolnika masz szansę stać się generałem. Gdy staniesz na czele swej armii, zyskasz niepowtarzalną okazję- będziesz mógł zmienić bieg historii. W tajemniczy i pełen niebezpieczeństw świat gry "Salammbo" wprowadzi cię panoramiczna grafika oraz wspaniała muzyka. Zestaw trójwymiarowych fresków tworzy unikatowy, zawierający streszczenia wszystkich przygód dziennik podróży, który jeszcze lepiej wprowadzi cię w tajniki historii starożytnej.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc + rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ☐ w cenie ☐

Wybieram następujący prezent: Celtic Kings ☐ Salammbo ☐ Crazy Factory ☐

oferta kwiecień 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc + rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** telefonicznie 22/ 517 50 55 **3.** faksem 22/ 517 05 30 **4.** e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Naprawdę męskie pisma

W Auto-Moto znajdziesz:

- nowości
- testy i porównania
- prezentacje
- reportaże
- wrażenia z jazdy
- 4x4
- tuning
- samochody używane
- fascynacje

już w sprzedaży

POWER CAR
– kompendium
dla miłośników
supersportowych aut.

- wrażenia z jazdy i testy:
  Ferrari F430, Ford GT,
  TVR, Morgan Aero 8
- pojedynki:
  Mercedes SLR McLaren
  vs Porsche Carrera GT,
  Aston Martin DB9
  vs Ferrari 612 Scaglietti

Na DVD: 80 minut najostrzejszej jazdy

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION

REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

W maju na ekrany wchodzi „Zemsta Sithów". Zapragnąłem być 'si', 'jazzy' oraz 'trendy' i postanowiłem wspomóc Lucasa, urządzając tu... Powrót Jedi. A dokładniej: powrót Mr Jediego, który - jak za dawnych czasów - dopisze swe komentarze do tego AR. Uprzedzając pytania: to będzie współpraca okazjonalna, raz na jakiś (dłuższy?) czas... ale tym niemniej fani AR mają chyba powody do radości. Poza tym postarałem się wrzucić troszkę „specyficznych" tekstów, bo kwietniowy AR zawsze był ciut inny niż pozostałe edycje. Nie oczekujcie zatem za wiele mądrości i powagi (choć trochę jej jednak będzie). Oczekujcie... zresztą sami zaraz zobaczycie - czego. Możecie czuć się ostrzeżeni. :) Let's rock!!! (Aha - z braku miejsca w tym numerze nie ma „Schwytanych w Sieci". Nie martwcie się jednak, co złapię, tego już nie puszczę.)

PlayGirl Game

Drodzy i szanowni gracze. Chciałbym wam gorąco polecić wspaniałą i zupełnie nową dla Was (jak sądzę) grę. Dość już wielogodzinnego przesiadywania przed klawiaturą i wiecznego wlepiania gał w płaski monitor! Czas ruszyć swe szanowne cztery litery z twardego aczkolwiek nader wygodnego krzesła i odkryć zapierające dech w piersiach walory nowej rozrywki, nowej dla zwirtualizowanej rzeszy graczy pecetowców!

Powitajcie oto nową i wspaniałą grę - KOBIETĘ. A jest to gra nie byle jaka! Ma przecudowną grafikę (tak wspaniałej i powodującej opad szczęki, a wznios co niektórych innych części ciała nie miał nawet słynny Far Cry, Half Life i Doom razem wzięte!), przepiękne lokacje (choć większość trzeba odkryć, często po dłuższym obcowaniu z grą, to zaprawdę powiadam wam - warto!), i również niezgorsze audio. Gra co prawda posiada tylko jedną kampanię, ale za to fabuła pełna jest nieoczekiwanych zwrotów akcji. Mieszane jednak mam odczucia co do sztucznej inteligencji. Z góry odradzam kupno wersji Gold, powszechnie znanej jako Blond, tu bowiem AI naprawdę nawala. Co do innych wersji - nie jest aż tak źle, jednak wciąż mi się wrażenie, że coś jest nie tak. Np. misja 5, druga randka - siedzę z kobietą w jednym z barów, a ona pyta się mnie - „Kochasz mnie?" ja z kilku dostępnych odpowiedzi (formalnie kilku, choć w tej sytuacji możliwa była tylko jedna) wybieram - „Tak kochanie", aż tu nagle po kilku minutach znów „kochasz mnie?". To naprawdę irytuje.

No co, na skryptach pewnie jest... W sumie to można było podejrzewać, że z tym AI cosik nie tak czasem bywa. :)

Innym minusem gry są denerwujące i zdecydowanie zbyt częste wstawki, których za cholerę nie da. się ominąć, trzeba z pokorą i wielce cierpliwie oczekiwać aż same przeminą (nie ma możliwości przeklikania) np. „Czy uważasz że jestem gruba? A czy mam małe piersi?", „Widzisz tę dziewczynę która stoi obok? Uważasz, że jest ładniejsza ode mnie? Nie? A zgrabniejsza? A lepiej ubrana?". „A wczoraj to do mnie zadzwoniła Ania i powiedziała, że jej się akryle połamały, wiesz te różowe świecące, a jutro, to znaczy dzisiaj, idzie na imprezę do Piotrka i kompletnie nie wie co ma zrobić i..." Po prostu - frustrujące, przez duże F.

[Jedi] To na pewno jest wirus. Musisz tutaj włączyć program kiwania i bardzo mądrego pomrukiwania. Stosujesz tak długo, aż się przekona, że słuchasz i traktujesz jej problemy śmiertelnie poważnie.

Kolejnym minusem są głupie i zupełnie bezsensowne zadania i to z wygórowanym poziomem trudności! Np. kobieta ma wkrótce urodziny, i pragnie dostać torebkę koloru indygo. IN-DY-goośśśśśśś... What fuck is it? Kompletnie nie wiem, o co w tym zadaniu chodzi. Zapytajcie EGM-a, on jest autorytetem jeśli chodzi o znajomość przygodówek i wszelakiej maści zagadek oraz łamigłówek logicznych. No cóż zadania w stylu torebki indygo, sobotnich zakupów, rozmowy o kosmetykach, czy picie piwa imbirowego (bleeeeeee) co niektórych graczy może doprowadzić do szewskiej pasji.

Multi jest oczywiście dostępne, ale nie spełnia moich oczekiwań. Dostępne tryby - Cooperative (zdecydowanie odradzam), i Last Man Standing (jedna kobieta i kilku graczy, niestety nader często jest używany). Większość kobiet zdecydowanie preferuje tryb single i potrafi odinstalować się na amen przy próbach wejścia w tryb multi, ew. przełącza się automatycznie na tryb deathmatchu i to na poziomie „Impossible". Zdecydowane niedopracowanie engine'u!

[Jedi] A próbowałeś kiedykolwiek tutoriala? Tzn. gry wstępnej? Tj. treningu przed przystąpieniem do gry właściwej? Nie? No to stary - bez doświadczenia nic nie osiągniesz.

Jednak ze wszech miar największą wadą gry jest jej cena. Ech, trzeba być nie lada miliarderem by sprostać wszystkim wymaganiom naszej gry, oj trzeba. Pomimo tych wszystkich wad i niedociągnięć z czystym sumieniem muszę wystawić dychę!!!!!!! Gra naprawdę wciągnie was na wiele dłuuuugich wieczorów!

[Jedi] Jeśli ją odpowiednio ustawisz, tj. skonfigurujesz, może wciągnąć w całości. Polecamy!

Plusy: wciąga, cholernie grywalna, przepiękna grafika, przyjemne audio (ale tylko niekiedy!), duża interaktywność

[Jedi] A przyjazne międzymordzie to pies?

Minusy: cholernie drogie, frustrujące, irytujące, denerwujące, wkurzające, niezrozumiałe. No i PMS.

Producent: chętnych nie brak
Internet : www.xlaskicom itp., itd.

gientki&mientki vel BIAQ

Myśl miesiąca:

Różnica między seksem a śmiercią jest taka, że jak umierasz sam(a), to nikt się z ciebie nie śmieje...

Krasnoludki są na świecie!

Już od dłuższego czasu obiecuję sobie, że do was napiszę ale ostatecznej podniety dostarczył mi list z nr 1/05, z którego dowiedziałam się, że pewien młody człowiek nie wierzy w moje istnienie. Napisał mianowicie, że nie daje wiary powtarzającym się doniesieniom, jakoby rodzice podbierali swoim dzieciom CDA, a następnie, czytając je, reagowali żywiołowym rozbawieniem. Poczułam się jak yeti, względnie krasnoludek (...)

Mój syn zresztą wcale nie jest taki znowu zachwycony, że ma we mnie konkurencję. Czasem mówi, że z dwojga złego wolałby, żebym była jego siostrą, bo wtedy mógłby mnie chociaż zbić (walka o nowy numer bywa zażarta), a matkę to jednak nie bardzo wypada :). (...) Czytam wasze czasopismo już cztery lata (...) przy czym dziecko czyta całość, a ja AR, NL i Gamewalkera - zwłaszcza ankiety. Jak widać czytuję was głównie dla rozrywki i osobliwości językowych. Jestem polonistką, więc nietypowe słownictwo (...) jest dla mnie dodatkowym magnesem. Nawiasem mówiąc czy już ktoś napisał pracę magisterską na ten temat?

Sam widziałem co najmniej dwie. Mr Jedi widział więcej, no ale on z zasady widzi dwa razy więcej niż inni; to chyba jakieś skutki uboczne zmiennego napięcia Mocy albo spożywania mleczka od wściekłej krowy.

Recenzje zazwyczaj tylko przeglądam - z jednym wyjątkiem. Zawsze czytam teksty EGM, którego szczególnie cenię za poczucie humoru i maestrię językową. (...) Reklamy. Ich obecność w CDA zauważyłam dopiero PO przeczytaniu utyskiwań co poniektórych czytelników. (...) Komercja. Ciekawe, że pieniądzem zwykle najbardziej pogardzają ci, którzy nigdy jeszcze w życiu nie zarobili ani złotówki.

Właśnie dlatego. Po prostu nie wiedzą, jak niewdzięczne to zajęcie. To jak ze zrobieniem 100 pompek (i to „na kościach"). Ktoś, kto tego nie dokonał, nie rozumie, jak to boli - a patrząc z boku wydaje się to takie proste...

Młodzieńczy idealizm to zresztą zdrowy objaw, gorzej jeśli łączy się z kompletnym brakiem realizmu i/lub tolerancji. Na koniec pragnę uroczyście oświadczyć, że nie uważam jakby gry komputerowe były przyczyną wojen, głodu w Afryce, tsunami w Azji i dziury ozonowej nad Antarktydą.

Mirosława Potakowska

[Jedi] No proszę, nareszcie ktoś trzeźwo myślący. Większość trudno jest zrozumieć, że problemy biorą się z NAS, a nie z otaczającego nas świata, ponieważ otaczający nas świat tworzymy MY. Brzmi poważnie? No, jak cholera. :)))

Skreślone 2D

Grafika jest w grach bardzo ważnym elementem. Zdecydowanie powszechniejsza jest obecnie, uważana za ładniejszą, grafika 3d. Moim zdaniem za wcześnie przekreślono 2d. Parę argumentów: po pierwsze, 2d zmusza do budzenia uśpionej przez 3d wyobraźni. Jeśli o mnie chodzi, to lubiłem oczami wyobraźni patrzeć na starcia jednostek w np. „Lords of the Realm" czy „Heroes of Might and Magic". Przypomina mi to trochę czytanie książek (super). Poza tym, jeśli ktoś uważa grafę dwuwymiarową za brzydką, to radzę posadzić go przed Heroes 3, AoE 2 czy Fallout i wieloma innymi. Zmieni zdanie... Po trzecie, 2D ma po prostu klimat(choć nie zawsze), w przeciwieństwie (w większości przypadków) do gier 3D. Kiedyś gry były niesamowicie grywalne. Daję głowę, że było to po części dzięki grafice dwuwymiarowej. Uważam, że gry 2D bezpodstawnie odstawiono do lamusa. Nie wiem co o tym myślą inni, nie spotkałem nikogo o podobnych poglądach, jednak wydaje mi się, że mam chociaż te 2D-urne procent racji.

mumek

Od Smugglera

Witam wszystkich czytelników w najlepszej GAZECIE o grach. Chce wam powiedzieć że CDAction jest najwspanialszą gazetą na świecie. Wszyscy redaktorzy są wspaniali, Smuggler jest wielce inteligentny i zna się na wszystkim. Cover wersje są najwspanialsze na świecie. Kąciki na płytach są tak wspaniałe że muszę normalnie odrazu iść do łazienki :)) Ach jacy tam wspaniali ludzie piszą. Wszystkie inne pisma to

Słownik Antyfana zainspirował jednego z czytelników do stworzenia...

Słownik (dla) czytelnika

Oto słownik pojęć występujących w AR, które to mogą sprawić problemy początkującemu czytelnikowi.

A - antyfan - dzieli się na 'antyfana używającego sensownych argumentów'(AUSA) i 'antyfana zwykłego (AZ). Jako ze AUSA jest gatunkiem na krawędzi wyginięcia skupimy się na AZ. Jest to osobnik o skłonnościach masochistycznych, który wbrew logice próbuje obrazić cda i Smugga. Przez co wystawiający się świadomie na ośmieszenie i zrównanie z błotem (masochizm).

B - błąd - często porównywany z UFO. Wszyscy wiedzą, że coś takiego istnieje ale nikt go nie widział (w AR ofkors). Jeśli ktoś mimo to BŁĄD wytropi zajmuje się nim CDAkowy odpowiednik MIB - Wania (p. pod W)

I w efekcie nie ma nikogo, kto zauważyłby błąd w AR. :) (Ale tak między nami to są i błędy - czasem - i ci, co je widzą. Wania się coś opier... tentego ostatnio, więc niekiedy nawet zdążą nam o tymże babolu napisać...)

C - Czytelnik – ktoś, kto kupuje CDA i z niewiadomych powodów uważa, że ochroni go to przed zbluzganiem w AR.

D - Dysortografia/dysleksja - uniwersalna wymówka stosowana przez baranów (z wyjątkami), którym nie chciało się otworzyć słownika, lub przyswoić podstaw ortografii.

[Jedi] A po co? Przecież jest MTV? Tam uczą wszystkiego, co jest do życia niezbędne.

...Yoł ziomy!!! Madafaka! Joł [biip!] joł! Full wypas, czadzior, odjaaazd! [Biiiiiip]!!!

F - FAQ - To z kolei pojęcie bywa porównywane do dobrobytu w Polsce. Władza mówi, że jest ale prawie nikt go nie widzi i z niego nie korzysta.

G - Gazeta - bardzo mocny alergen, którego użycie w liście powoduje bardzo nerwową reakcję Smugga.

Gotówka - zwana również kopertą. Znany powszechnie sposób oceniania gier. Jak wiadomo ocena, czyli O, to O = (j + g), gdzie j - jakość gry, g - gotówka, wyrażana w jednostkach zwanych punktami, gdzie 1 pkt = 1000 $ dla autora recenzji minus działka dla naczelnego plus 22% VAT.

+7% VAT. Lepiej nie zadzierać z Urzędem Skarbowym.

I - interpunkcja - Dziwny zbiór reguł, których nie wiedzieć czemu każą nam przestrzegać i przed czym piszący do AR się słusznie wzbraniają.

Dotyczy to także odpowiadających na listy w AR, ale oni na szczęście mają korektę. :P

J - Jedi (Mr Jedi) - porównywany do komunizmu. Wiadomo, że kiedyś był, ale co młodsi już tego nie pamiętają, na szczęście nie wróci, czego (prawie) nikt nie chce, chociaż niektórzy go wspominają z nostalgią.

Nigdy nie mów nigdy. :) Poza tym Mr Jedi nie odszedł, bo on zawsze będzie żył w naszej pamięci! (Tutaj wszyscy wstają na baczność i z rękami na sercach słuchają Międzynarodówki w wersji dance.)

K - Komercja - inaczej 'Ciemna strona pracy' której bez reszty oddała się załoga CDA.

Korekta - znienawidzona organizacja mająca na celu zniszczenie stylu tekstów cda. Póki co skutecznie powstrzymywana przez Ligę Piszących Redaktorów (LPR).

M - Mafia - organizacja, do której należy CDA i dzięki czemu cda z taką łatwością usuwa konkurencje z rynku.

N- Na luzie - Chyba jedyna rubryka CDA, która się wszystkim podoba.

Dobry dowcip!!!

O - Ortografia - porównywana do kodeksu drogowego: wszyscy powinni ja znać, a zna ją niewielu. A ci co znają i tak nie stosują. Umiejętność posługiwania się nią jest na wymarciu podobnie jak umiejętność myślenia (to szczególnie u ->AZ).

P - Piractwo - porównywane do tytoniu niby większość wie ze zły i szkodzi - ale na boku i po cichu, jak nikt nie widzi...

R - Reklama - porównywana do fiskusa. Niby nikt jej nie lubi ale większość zgadza się, że mimo wszystko jest potrzebna.

S - Smuggler - wszyscy uważają, że to człowiek... a tak naprawdę to skrót od S-amoczynna M-aszyna U-bliżająca G-łównie G-amoniom E-widentnie R-zenującym.

Grhhh... „rzenujący" pisze się przez „ż". Rzenada, bracie. :)

T - Teksty - przykry obowiązek, nudna przerwa między sesjami ET po LANie.

A kto nie zdąża na czas, dostaje LANie, nie po LANie, a po d... :)

U - ubliżenie - niedoścignione marzenie, którego próby podejmują coraz to kolejne pokolenia ->AZ.

W - Wania - lokator CDA, służący do przekonywania opornych czytelników na 'jedyny właściwy' tok myślenia.

Zwany również, nie widzieć czemu „Afgańskim Rzeźnikiem".

Y – Yyy - najczęstszy odgłos jaki wydaje -> AZ po przeczytaniu odpowiedzi na swój list w AR.

Z - Złapane w sieci - rubryka gdzie Smugg ośmiesza AZ, którzy nie odważyli się napisać do AR.

Złapane, schwytane... what's a difference... :)

shity. Promujemy piractwo i dajemy pirackie wersje na coverach (za miesiąc dajemy Domowe Przedszkole IV!!!!!) Kochamy krew w grach... Kochamy naszych prawdziwych czytelników.

PS Napisałem ten list aby zająć to wolne miejsce w Action Redaction bo niktnie pisze i aby samu sobie podpowiadać

PS To taki żart. Ciekawe kto się nabierze. Pozdrowienia.

Smuggler

Tja. Styl podobny, ortografia identyczna, wazelinka w tekście ta sama, ironia też - krótko mówiąc, podróbka idealna. Myślę, że każdy ślepy i głuchy (naraz) nabierze się od razu. Parę blondynek pewnie też da się na to złapać...

Przemyślenia W(ielce) C(iekawe)

Pewnego dnia stanie w waszych drzwiach czytelnik z typowo ekstremistyczną bandanką na głowie i zamiast „szalom" powiedzieć, dwie błyskdymki rzuci i rozpocznie pacyfikację przy pomocy swego drewnianego miecza Sexcalibura i królika Michałka :-). To tyle jeśli chodzi o wstęp. Chciałbym podzielić się pewnymi przemyśleniami (nie pytajcie mnie gdzie te przemyślenia powstawały, powiem tylko że tam nie pachnie).

Teoretycznie jedyne legalne zastosowanie nagrywarki to archiwizacja danych z HDD. Więc czemu te nagrywarki mogą kopiować zabezpieczone płyty? To tak, jakby ten producent (noży kuchennych) dołączał do każdego noża instrukcję „jak dźgnąć, aby zabić", to trochę zmienia sprawę, nie?

Nie do końca. Masz PRAWO zrobić sobie legalną kopię własnej gry. A jeśli ona jest zabezpieczona?

Musisz umieć ją odbezpieczyć. Wiadomo, że korzystają na tym piraci itd. - ale czy należy zakazać posiadania noży uczciwym ludziom, bo ktoś kogoś takim dźgnął? I co - mam za to palcem chleb smarować, a widelcem go kroić? Tym bardziej, że bandyci i tak te noże sobie skombinują na lewo... żeby tylko noże...

Z innej beczki. Czemu w stopce AR piszecie „duch mr Jediego". Przecież Jedi żyje :-).

A co to za życie poza CDA? Do rzyci z takim życiem. Ale, jak widać, czasem jest rzycie po życi... eee... no... jakoś tak.

Może lepiej byłoby pogodzić się z faktem, że odszedł z AR i dokooptować kogoś innego. Na przykład Czarnego Iwana. Albo Elda. Albo...

Od czasu do czasu tak się dzieje.

A może urządzić wybory? Niech czytelnicy głosują (kartki, sesemesy :-), kto ma być następcą Jediego.

Jasne. To ja będę głosował, z kim maśz się umawiać/chodzić. Posłuchasz? A ta druga osoba też? Poza tym są osoby, których nie da się zastąpić, wbrew obiegowej opinii. ;) [To zdanie dopisał Jedi - żeby nie było wątpliwości - :) Smg.]

Mam też inny pomysł: mógłby co miesiąc być ktoś inny. Wtedy nikt by nie narzekał że AR robi się monotonne. Co wy o tym sądzicie?

Trancer

Zrobiłby się „bardak", ale w sumie propozycja ma jakiś (bez)sens.

Pouczacz

(...) Mam dosyć Elda i jego faworyzowania ET! Ten debil wszystkie gry porównuje do tego jednego tytułu (...) Dlaczego MoH: PA nie dostał 10? To proste - bo daliście jego do recenzji temu idiocie (...) Ten żul chyba dawno nie był w psychiatryku.

Debil, żul, idiota. Hm, masz jeszcze jakieś inne sensowne (jak na ciebie) argumenty (np. kretyn, bałwan, dupek?) czy po prostu odpuścisz już sobie tę wyrafinowaną argumentację, a zaczniesz po prostu bluzgać, tak jak lubisz? :)

Czy jeśli Space Hack nie byłoby na Cover CD. to dalibyście mu niższą ocenę?

[namiary znane redakcji]

Raczej nawet ciut wyższą, bo nie obawialibyśmy się, że zaraz ktoś powie „eee, dali taką ocenę, bo wrzucili grę na CD". Parę osób obstawało bowiem przy 7+, jedna przy 6-6+, reszta przy 7... Więc daliśmy 7. Tego listu było sporo więcej, z koronnym „i tak tego nie wydrukujecie!!! (ze względu na dobro Elda)" (???). Ale nic więcej wartego druku tam nie znalazłem. I co ja mam z takimi ludźmi zrobić? Chyba tylko mieć nadzieję, że żadna takiego nie zechce, dzięki czemu linia jego rodu wygaśnie bezpotomnie, a recesywne geny nie skażą umysłu kolejnego pokolenia. Zresztą dla dobra tychże pokoleń... Hasta la vista, bejbi - bam! Bam! Bam! Bam!!! I jak mówił Józek Stalin „nie ma człowieka, nie ma problemu". No problem zatem!

Why?

Dlaczego daliście grę „Mars - bunt robotów" jeśli w nr 9/04 umieściliście ją w Kaszanka Zone?

Żeby ci, co narzekają, że „ciongle cienkie gry dajecie" mogli zobaczyć, jak wygląda naprawdę cienka gra i docenili to, co dajemy zwykle.

Cytuję „March (...) to gniot (...), którego kupna nie polecam".

Topek i Gryf

...No właśnie! A jak dostałeś ją w CDA, to już na pewno jej nie kupisz! :) Po prostu zadbaliśmy, żebyś niepotrzebnie nie wydał kasy. :P OK... Gra znalazła się na Coverku, bo a) była po polsku, b) niektórzy sugerowali, żeby kiedyś „dla jaj" wrzucić jakąś grę z Kaszanki, c) zajmowała mniej miejsca niż średniej wielkości demo, d) ...a w sumie czemu nie?

Panopticum

Do niedawna jeszcze nie wiedziałem dlaczego przestałem czytać AR. Teraz mnie olśniło.

Tja, wiem, wiem: spadło ci na głowę takie wielkie pudło... Przykro mi.

To wszystko dlatego, iż znam twoją każdą odpowiedź (tak twoją Smugglerze).

A zbrutumuluj mnie w cwąbela i to ośmiokrotnie! (Hm, to też przewidziałeś? Dobry jesteś!)

[Jedi] No, bo Ty, Smuggie, tradycjonalista jesteś, ot co. Od czasu do czasu zgodziłbyś się z zarzutami, to by ich trochę zmyliło. :)

To niezgodne z moim kodeksem honorowym, my old padawan. Nie czujesz Mocy, która nimi targa, gdy widzą, że znowu się nie zgadzam z ich jakże słusznymi i prawdziwymi zarzutami?

Odkryłem twoje poczucie humoru nie jest spowodowane inteligencją.

Genialne. To je teraz zakryj, bo się może przeziębić. Albo i przesikorzyć lub nawet w ekstremalnych przypadkach - zwróblić. A po co mi kolejny ptaszek? :P

Twoje tkz. „śmieszne odpowiedzi" są „śmieszne", tylko dlatego, że w inny sposób nie umiesz się wyratować z głupiej sytuacji.

Ależ mogę! Zawsze jeszcze mogę np. zabić autora listu (...Waniaa! Chonooo!). Albo (jeśli by mi się nie chciało) np. nie wydrukować tego listu. Ale żeby na to wpaść, trzeba mieć inteligencję niespowodowaną poczuciem humoru czy jakoś tak. No nie?

To jest tak:

czytelnik: smuggler twoja działalność w tym czasopiśmie zchodzi na psy.

smuggler: Człowieku najpierw naucz się posługiwać alfabetem, a później składaj skargi.

To jedna opcja nazwałem ją „polski ratunek z głupiej sytuacji" jeśli ci się nie podoba wymyśl lepszą.

Jakbyś powiedział „wymyśl gorszą", byłbym w kropce, bo chyba się nie da. A na takowe teksty, jak podałeś (niepoparte ŻADNYMI argumentami), w ogóle mi się od dawna nie chce odpowiadać. Zaś wytykanie wam (tzn. takim jak ty) np. błędów ortograficznych to jakby zarzucanie ptaszkom, że ćwierkają. Nie ma sensu, bo niczego to nie zmieni, a wy nawet nie zrozumiecie „oco mó kór*** hodzi noooo ja pżeciesz dopże pisze po polskjemu!".

Druga możliwość to „Gadanie od rzeczy", czyli:

czytelnik: smuggler, jak możesz zaniżać swoim uczestnictwem średnią IQ redakcji. Ty reszcie nawet do pięt nie dorastasz.

Fakt. To JEST gadanie od rzeczy. Cieszę się, że stać cię na odrobinkę samokrytycyzmu w ocenie tego, co piszesz. Tak, wiem, to był tylko przykład. Ale problem w tym, że nader pasujący do tego typu listów, które prywatnie klasyfikuję do kategorii „Pogromcy i Objawiacze". „Pogromca" ma za punkt honoru pogromić mnie „w walce na słowa". Co rozumie tak, że np. napisze coś w klimatach „Smuggler, ty @#$%$ złamany, zrobiony przez pijanego osła i zdechłą krowę, śmierdzi ci z ryja jak słoniowi z d... - co ty na to?" - a ja podejmę polemikę na takim poziomie. Naiwniak. Prędzej się już z psem sąsiada pogryzę, bo mądrzejszy.

"Objawiacz" natomiast objawia Prawdę Absolutną, która go właśnie olśniła (i której naturalnie nikt poza nim wcześniej nie dostrzegł - przynajmniej w tym AR), :) np. „Smuggler, trzeba ci to w końcu powiedzieć: ty jesteś głupi, twoje teksty nie są śmieszne, a CDA jest komercyjne!!!".

smuggler: Nie no co ty opowiadasz, przecież gdyby tak było dawno by mnie zdeptali, albo co gorsza musiałbym wąchać im skarpety a tego również bym nie przeżył (bez obrazy dla redakcji.)

Zwracam honor. Jednak dało się wymyślić głupszą odzywkę od tej poprzedniej. Szacunek. One ci się tak same z siebie nasuwają czy musisz popracować nad nimi, by jakoś w miarę bezdennie brzmiały? Bo jak to pierwsze, to z chęcią wziąłbym parę lekcji. Bo Moc głupoty jest w tobie silna. A wiesz, robienie z siebie głupa - i to takiego, żebyś TY się poczuł ode mnie mądrzejszy, to jednak straszny wysiłek. Przydałby mi się jakiś mistrz i fachowe wskazówki. I podpowiedź: sam fakt, że nie rozumiesz riposty, nie znaczy, że jest ona od razu bezsensowna.

A więc widzisz smuggler jaki jesteś słaby.

Tja. I śmierdzą mi skarpety i wali mi z ryja itd. Arju hapi, meeeen?

Gdybyś dostał zakaz wykręcania się sianem od razu twoje txty stałyby się nudne i monotonne, także życzę ci sukcesu w pogoni za rozumem w dosłownym znaczeniu, no wiesz żebyś znalazł w końcu ten rozum (musze tłumaczyć dobitnie bo mówimy o panu który nie jest zbyt ogarnięty i nie myśl smuggler że uda ci się trik „czyli o tobie").

Funny Ogi

Doceniam bezinteresowność - wszak życzysz mi tego, czego sam nigdy nie doświadczyłeś: posiadania (albo choć znalezienia) rozumu. Dziękuję. W rewanżu ci życzę, byś choć raz szczerze roześmiał się po usłyszeniu dobrego dowcipu, zanim ci go wyjaśnią. No i gratulacje - dobrze dobrana ksywka: faktycznie jesteś funny boy.

Frustrat Zone

Witam Smugglera, Barnabę i Ducha Mr. Jediego. Z Ghostem się nie witam gdyż typa nie trawię, co mam zamiar pokazać w moim liście. Informuję również że począwszy od pierwszej klasy podstawówki przez 10 lat miałem ocenę bardzo dobra z ojczystego Języka Polskiego, tak więc nie myślcie (to Wam dobrze wychodzi) że w moim liście znajdziecie jakieś błędy stylistyczne, ortograficzne, bądź rzeczowe.

Mogę tu tylko ironicznie się uśmiechnąć. Szczególnie z „ocen bardzo dobrych z Języka Polskiego" i braku przecinków przed „że" - choć nie tylko.

A teraz do rzeczy. Chciałbym uświadomić „Duchowi" pewną rzecz: Wogóle nie jest śmieszny. Nie wiem jakim cudem znalazł się w AR, ale uważam że trzeba go z tamtąd jak najszybciej usunąć. Pewnie smuggler go zwerbował po tym jak wyrywał sobie włosy z krocza po przeczytaniu listu w stylu: „gdzie jest FAQ".

Nie mówiłem? Kolejny „Objawiacz". A jaki dowcipny...

Nie wiem za jakie grzechy szanowny smuggler każe nam czytać wypociny tego półmózga...

Żebyś zobaczył, jak to jest, jak się ma choć pół mózgu?

Gdy czytam ten jego dopisek który w sposób perfidny działa mi na nerwy przypomina mi się film: „Nic śmiesznego".

A mnie lektura tego listu skojarzyła się z filmem „Głupi i (dużo) głupszy".

Nie dość że „duszek" jest wiecznie drugi (odpowiedzi udziela zazwyczaj po smugglerze) to jeszcze nieziemsko głupi. Tak więc Ghoście, spasuj z lekka, przestań oglądać Nie do wiary, nie baw się zapalniczką tylko zadaj sobie jedno pytanie: Co chce w życiu robić? A potem zacznij to robić...

W takim razie proponuję zacząć kopać rowy. O ile masz ku temu odpowiednie kwalifikacje.

Proponowałbym prace w zakładach mięsnych w trybie 3-zmianowym. Załatwiłem tam pracę smugglerowi i nie narzeka.

Zrobiłeś parę błagalnych „muuuuuuuu" (albo „móóóó?" - vide Klara z bodaj 02/05 NL), gdzie trzeba i faktycznie mnie przyjęli. Za czas jakiś spotkamy się w ubojni. Podziękuję ci wówczas, ile sił - ale to ja będę trzymał toporek w garści, mój ty przyszły krwisty steku...

No to tyle ode mnie. Ciao!

To teraz ja. Za dobre mniemanie o sobie masz u mnie 6+. Za poziom kultury - 2. Za znajomość ortografii - 3+. Za treść listu (rzeczowość) 1+. Za przeświadczenie, że jesteś dowcipny - 1. Facet, po 10 latach w szkole faktycznie masz klasę... tak piątą klasę - góra. Jako dowód (gdyby to powyżej nie wystarczyło) - tego pana „pomysł na grę".

Symulator słoneczka gg. Można by było np. wkurzać userów zmieniając status na niedostępny lub wysyłać jakieś pione łańcuszki. W grze chodziłoby o to, że trzeba tak wkurzyć użytkownika że musi odjinstalowac gygy. No to tyle.***

Mateusz xxxxx

Po lekturze czegoś takiego nachodzi mnie chęć odinstalowania iOutlooka... Z tym panem podyskutowałem sobie zresztą sporo dłużej, ale to była nader nudna rozmowa. Ale żeby nieco rozluźnić atmosferę, wspomnę - a propos pomysłów na gry - tytuł pewnej gierki, którą zaproponowali czytelnicy CDA - „*Chronides of Rydzyk*". :)

Ladies` Corner

Dzieńdobrywieczór! (bo nie wiem kiedy toto będzie czytane...) Ej, ej, ej... ludki no... co to za kalendarz? No bez jaj (i to dosłownie!). Same panienki! Już chociaż na pierwszej stronie jakiegoś byczka mogliście dać ;)

Byczków zwykle parę robimy w piśmie, wystarczy znaleźć. Byk na okładce to już byłby obciach...

Ja rozumiem że większość graczy to faceci, ale upraszam o choć maleńkie zwrócenie uwagi na tą piękniejszą część społeczeństwa (nie mówię tu tylko o odwracaniu głowy na chodniku czy obmacywaniu w tramwaju [traumatyczne wspomnienia...]) ;) Chociaż jednego takiego wypasionego, półnagiego, uzbrojonego mena mogliście dać... chociażby w tle - mógłby nosić różową poduszeczkę za panią z kwietnia - i wtedy już bardziej happy bym była. A tak to nie wiem no... chyba orientację seksualną będę musiała zmienić by się nacieszyć w pełni tym gadżetem. ;)

A tak w ogóle to mój pierwszy mail do was... Wypada więc pogratulować świetnego czasopisma (bo równowaga musi być zawsze i wszędzie, więc najpierw opieprz, potem wazelina ;D).

[Jedi] No, nie wiem, nie wiem. Moja dziewczyna zawsze mi powtarza, że najpierw wazelina, no ale z gustami się nie dyskutuje. ;)

Uzależniacie cholernie - kupuję was już od nr 06/1996 i choć komputera od jakiegoś roku już w ogóle do gier nie używam to kupuję was nadal... bo tak ślicznie CDA na półeczce wygląda ^_^

[Jedi] A próbowałaś się już z tego leczyć? ;)

...A po co? To takie „kawaii...". Hrrmmmh...

PS. Smuggler, bądź tak dobry i ucałuj ode mnie całą redakcję (znaczy jej wszystkich członk... eee... pracowników) ;) :*

Sae

Ciekawe, niedawno jakaś panna twierdziła, że rozmaite „aluzje" to w AR tylko faceci i dla facetów. Tjaaaa. A wiesz, jaki jest szczyt niemożliwości anatomicznej? (Popularny wśród polityków przed wyborami.) Otóż to „członek z ramienia wysuwający się na czoło".

Otóż przechodziłam sobie wczoraj obok kiosku, nawiasem mówiąc bardzo niepraktycznie, bo niezwykle blisko szosy ulokowanego, i zauważyłam, że jacyś... hmm, hiphopowcy odmiany ulicznej, że tak powiem, zaczytują się w CDA. Przyznaje, troszkę mnie to rozbawiło, ale na pewno nie bardziej niż to, co podczas lektury AR, powiedział jeden z tych chłopaków. Jeżeli pominąć przekleństwa, to w sumie wyszłoby, że nie powiedział on nic :), ale w przypadku analizy samego kontekstu wypowiedzi, wywnioskowało by się, że chłopak by Cię, Smugglerze, chciał odwiedzić! :) Ale najciekawszy jest cel tychże odwiedzin; mianowicie skopanie Ci... siedzenia, nie operując wulgaryzmami, i to tak, byś z odpowiadaniem w AR raz na zawsze skończył.

De Leilha spod Częstochowy

Hip hop, hurra. :)

[Jedi] No ale chłopaki mają do kopania tyłków predyspozycje, bo spodnie z krokiem w kolanach umożliwiają wzięcie większego rozmachu, a prawdy (rz)życiowe z przebojów pomogą przy okazji bardziej dogłębnie wyłożyć kopanemu prawdziwą istotę wszechrzeczy. Mówiąc w skrócie: odpowiedni ludzie na odpowiednim miejscu.

No tak. I zaraz z 500 fanów hip hopu się obrazi i wysmaruje listy, że wcale nie są tacy i każdy, kto tego nie rozumie, to p*** madafaka jest. :)

Witam, Smugglerze, Ty miły robaczku! Na wstępie chciałabym zaznaczyć, że jestem blondyka, ale proszę, żeby mój list był traktowany na równi z innymi.

... blondy(ń)kami. Nie ma sprawy. Włączam specjalny tryb blondie-answer-mode (m.in. zakaz używania słów mających więcej niż trzy sylaby). Zatem... Ej, nie zapominaj się - zrobię w końcu wdech! (I co to jest „blondyka"? Blondynka wygnana ze wspólnoty blondi za skrajną tępotę?) :P

Nie podoba mi się bowiem traktowanie nas jak głupszych. Według ostatnich badań, moje IQ wynosi 98 i uważam, że jest to

wysoki poziom, zwłaszcza na tle wszyskich moich koleżanek, kture w owych testach miały dużo niższe wyniki ode mnie.

A jakby jeszcze porównać to z fiołkiem alpejskim w doniczce na parapecie, dopiero byłby powód do chwały... I wydech.

Teraz mam zamiar od mojego rozumu przejść do waszego, drodzy redaktorzy.

Czyli od zera do nieskończoności? Ambitny zamiar, próbuj, próbuj :)

Wybulwersowała mnie jedna rzecz

I tu się zbulwersowałem w spodnie ze śmiechu. :P [Mr Jedi właśnie policzkuje różowego pluszaczka.]

a mianowicie, że przekręcacie poprawne reklamy, które przychodzą do was dobrze napisacne, bo nie wierzę, żeby takie znane firmy robiły błendy, a wy specjalnie je przekręcacie i robicie z nich kretynów,

Zarzucasz nam, że przekręcamy firmy? Na paliwie czy w rozliczeniach barterowych?

[Jedi] Podkręcamy je, Smuggie, podkręcamy. A potem się przegrzewają i robią błędy.

którzy nie umią pisać i chcecie żeby ich gry się nie sprzedawały.

Jesteś pewna, że to było IQ 98, a nie 9,8? (Wdech, słoneczko, wdech, bo już siniejesz na twarzy!)

Ale nie o tym chciałam pisać. Dlatego wracając od tematu. Sądzę że gry w dzisiejszej dobie komputerów nie służą tylko do zabawy ale także do nauki np. The Sims 2.

A w jutrzejszej dobie? I coś ci zdradzę - zaliczenie The Sims 2 University nie daje ci prawa do nazywania się magistrem. Zaliczenie wszystkich studentów i wykładowców na wydziale również!

W tym programie edukacyjnym można się wiele nauczyć o utrzymywaniu domu np. o czym wy nie macie żółtego pojęcia panowie.

To jest dyskryminacja. Pogadamy, jak trzeba będzie zmienić żarówkę, wynieść śmieci i pomalować ściany albo ukatrupić pająka/karpia ...Wyyyydech!

Konkretnie to chodzi mi o reklame Pirates na okładce, jest tam napisane „SŁAWA, BOGACTOW, KOBIETY", każdy idiota wie, ze nie pisze się 'bogactow', tylko 'bogactw',

No faktycznie - wie! Udowodniłaś to właśnie czarno na białym, złotko. Wierzę ci!!!

a wy chcecie z porządnej firmy zrobić kretynów walących literówki w co piątym wyrazie.

A zawsze myślałem, że to ja skaczę z tematu na temat... Wdech!

Naprawdę, jestem kompletnie oburzona waszą działalnością. Będę was dalej kupować, lecz nie że będę tolerować takie niszczenie cudzej dobrej reputacji. Musiałam to napisać żeby przestrzec was przed takimi błędami na przyszłość. Pamiętajcie że taka firma jak ta kturą zbesztaliście, to załatwiła by was w kilka sekund.

Myślisz (heheheh), że ona to umi? (Wyyyydech! Można mrugać!)

Mam nadzieję, że na przyszłość nie będziecie szargać reputacji dobrej firmy.

Majeczenka

Znaczy jesteś przy nadziei? Gratulacje! No i ś(c)iema! To MUSI być podpucha! Nie wierzę, że są aż tak głupie blondy(n)ki! :D Ale że to kwiecień i AR raczej do śmiechu ma być... Na wszelki wypadek przypomnę, bo może jakaś inna blondi to czyta, z ciut wyższym IQ, że redakcja nie odpowiada za treść i formę ogłoszenia, nie ma też prawa wprowadzać do owych anonsów JAKICHKOLWIEK zmian. Co najwyżej może odmówić publikacji.

Aha, pora na nieprzyjemny obowiązek... Wdech - i teraz, słodka, przez 30 minut (duża wskazówka z bałwanka na dwójkę) nie oddychaj. Przykro mi - ale to konieczne dla dobra świata (jeszcze by cię taki gość z tego L&L spotkał...). IQ populacji ludzkiej nie może aż tak spadać, rozumiesz... nie no, co jo godom, co jo godom!!! Po prostu - nie oddychaj!

Kalendarz...

(...) W domku zająłem się szukaniem miejsca na zawieszenie kalendarza, kiedy już je znalazłem, biorę kalendarz... iś zonk! Dlaczego wiodącą tematyką są atrybuty kobiece? Nie, żebym miał coś przeciwko, ale moi rodzice by mnie zabili gdybym powiesił na ścianie coś z „Playboy" w tytule! I mogę zapomnieć o ślicznym kalendarzu na ścianie ;(Proszę was, za rok dajcie coś, na co zgodzić się mogą rodzice kilkunastolatków, np. coś z Manhunta, Punishera, byleby tylko nic z Playboya czy Larry`ego!

Volf

I tu szeeeroki uśmiech w stronę rodziców, którzy nie mają nic przeciwko wieszaniu - na waszej ścianie - psycholi, gangsterów etc., panów od eksterminacji bliźnich, a reagują nerwowo na kawałek nieodzianej krąglej damskiej pupci. Bo się dziecinka nastoletnia zdemoralizuje i jeszcze pomyśli o - tfu, tfu! - seksie. Ech... proszę państwa: gwarantuję, że owa pupcia (a dokładniej jej kawałek!!!) jest pod każdym względem zdrowsza dla psyche nastolatka niż wszelacy muskularni faceci z wielkimi... gunami i ponurymi ryjami, dla których „prawo to on". Tak, wiem, demoralizuję, deprawuję i na pewno jestem pedofilem - powiesić mnie niekoniecznie za żebro na latarni!!! Bez sądu!!! Jest winny, bo nie myśli tak jak my!!! (Widać, państwo też grali w dzieciństwie w coś brutalnego?) I żeby była jasność - widzę SUBTELNĄ różnicę pomiędzy ładnym a nie do końca rozdzianym kawałkiem damskiego ciała i pornografią. Kalendarz nasz zaliczam do tej pierwszej kategorii. Nie dajmy się zwariować...

Przepraszam bardzo, o zdrowie pytam, mam jedną sprawę. Kiedyś, kiedy czytałem CDA, była to dla mnie czysta przyjemność. Teraz zaś nagłe skażenie! A konkretniej: spójrzcie na kalendarz gracza (wasz)! Same gołe baby w nim! Albo gdzie indziej, w recce PoP:WW (Princa). I co? Też gołe baby. Przestańcie już, bo zmienicie nazwę na CD-Erekszyn (nawiązanie świadome) albo CD-Playboy: Gołe laski. STOP, MÓWIĘ!!!

fs.123

Głodnemu chleb na myśli? No i nie wiem, jak to z tobą jest - nam jednak oglądanie ładnych lasek sprawia przyjemność. A co do Playboya – masz go w tym numerze...

Chatowe podróbki

Ponieważ ciągle się o to dopytujecie - informujemy, że tak redakcja CDA jak i poszczególni redaktorzy NIGDY nie bywają na żadnych "czatach", tak zbiorowo, jak i indywidualnie pod swymi redakcyjnymi ksywkami. Jeśli gdziekolwiek na czacie spotkacie jakowegoś Qn'ika, Smugglera, Elda, EGM z CDA itd. - to ktoś się chamsko podszywa. Olać albo wyśmiać! (Pojawiam(y) się natomiast na forach i grupach dyskusyjnych.) Nie cierpimy chatów!

Ludzie oraz Ludziska (czyli: LoLi)

Jesteście świnie nie dajecie mi rzyć!!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

[xxx]

Niektórym to tylko rzyć na myśli...

Nie chce nikogo absolutnie obrażać, ale ostatnio wasze pismo się stoczyło na samo dno. Kiedyś (jakieś trzy lata temu) trzymało świetny poziom a teraz jakoś chyba chochliki bo nie wierze żeby redakcja tak spartaczyła tę kiedyś świetną gazetę w jakiegoś za przeproszeniem gniota. Ja was bardzo lubiłem i lubię ale postarajcie się zmienić. Jeśli ten e-mail do was dotarł to go opublikujcie i postarajcie się zmienić pewne działy na takie jakie były kiedyś i do jakich z wielkich sentymentem wracam. Na przykład zmieńcie sposób pisania recenzji; wybierajcie ciekawe albo bardzo śmieszne listy, a nie takie które autor posyła po to aby tylko jego ksywa była na łamach waszego magazynu

MARCINUŚ Z BYDGOSZCZY

Proszę bardzo, zatem drukuję tę ciekawą i konkretną krytykę.

Poziom umysłowy Action Redaction jest poniżej poziomu g**na:)

Masz zatem święte prawo patrzeć na nas z góry - do momentu, aż ktoś nie naciśnie spłuczki. A wtedy spływaj.

Mam 16 lat i spróbuje go w znaczny sposób podwyrzyć:)

Szczekulnie pot wzglendem kóltóry ozobizdej jak i orrografji. I jedna prośba: nie kręć nic z Majeczenką (z tego AR). Bo jak się skrzyżujecie, to wasze dzieci, ich IQ... Nie no, normalnie ręce opadają, jak się pomyśli...

Ale do rzeczy. Jak można nie wiedzieć jak wygląda ten prostak Smuggler? Numer bodajże 88, leży na klawiaturze po imprezie. Drugi przykład: w numerze nie pamiętam którym bawi się komórką i robi sobie zdjęcia albo się nagrywa. Jeśli chcecie wiedzieć jak wygląda to jest gruby, twarz podobna do typowego amerykańskiego nastolatka i rudy. Nie ma się co dziwić że wstydzi się swojego wyglądu:P

Stary, wygląd można zmienić - są operacje plastyczne. Ale głupoty tak prosto zamaskować się nie da - wyłazi jak słoma z butów, gdy tylko się gębę otworzy. Nie ma się zatem co dziwić, że wolisz pisać, jak mówić... A i tak to widać. :)

Ps: Jeśli mój list zostanie jakimś cudem wydrukowany i zawiera błedy to zrobił je Smuggler żeby mieć co komentować :)

[namiary pominięte na złość autorowi :)]

Smuggler mam pytanie, czytając niektóre twoje wypowiedzi myśle se że ty masz zespół downa, czy to prawda???

[namiary pominięte z litości]

Zaraz tam „myśle se". Po prostu ta spora ameba (na miodku z uszu się spasła?) w twej czaszce właśnie porusza nibynóżkami, a ty to omyłkowo bierzesz za aktywność umysłową - i takie są tego smutne efekty. Ja tam umiem dość wysoko podskoczyć obunóż - ale nie nazywam tego od razu lewitacją. ..."Myśle se" - prffffff. Dobre! :)

[Jedi] Jasna cholera, gdyby od głupoty można było latać, to po otwarciu CDA to wydanie AR frunęłoby jak skowronek.

Pisze w sprawie która trapi mnie od dłuższego czasu a mianowicie chodzi mi o łapówkar stwo. Bardzo chcę się dostać na łamy Action Redaction ale nie stać mnie na to. Proszę rozpaczliwie Was zróbcie wyjątek i udzielcie mi dyspensy od haraczu i zamieście któryś z moich listów w AR.

łukasz.g

Facet, to byłoby NIE-MO-RAL-NE. Śmialiby się potem z nas antyfani „niby takie wielkie komercyjne czasopismo, a proszę, coś za darmo dla ludzi zrobili". Nie wiedziałbym, gdzie oczy ze wstydu podziać. Zatem rozumiesz - no way! Musimy dbać o własną reputację.

Przechodzę ewolucje!!! Z Homo erectusa staję się człowiekiem tzn. z czytelnika CDA - twórcą CDA. Bo w końcu jesteście O.K. i chciałbym się bardziej angażować w wasze czasopismo. Wiem, że ten tekst to trochę za mało, ale przecież od czegoś trzeba zacząć, dlatego też do was napisałem. PS. Współczesny człowiek to nie ten sam co parę tysięcy lat temu, więc ja nie mam zamiaru zaprzestać swojej ewolucji i mam nadzieje, że będzie się ona odbywał w szybszym tępie:).

Na razie coś TĘPO ci idzie. :) Ponadto większość nastolatków „pci" męskiej jest w pewnym wieku „homo erectus", z naciskiem na drugą część nazwy. Też raczej za bardzo nie myślą, a nawet jeśli, to niekoniecznie głową.

Aha. Reakcja mojej siostry na twoje ostatnie zdanie w AR (CDA nr 109) w dziale Frustrat Zone: „Oczywiście, że tak".

<<Łysy_016>>

Jeśli jest pełnoletnia, przyślij zdjęcie, jestem skłonny do negocjacji.

Tępo, ale w tempie odpowiadali
Smuggler & Mr Jedi
- aka homo ludens i homo mangomaniacus

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!

Tipsy

Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut, The

Tryb Commentary i Hard
Wystarczy raz ukończyć grę, a będziesz mógł grać z komentarzami twórców, a także zagrać na poziomie trudności Hard.

Animation Show Room
Gdy zbierzesz wszystkie 62 paczki papierosów (w tym także trzy nowe na mapach z Riot Guardem), w Extra Content pojawi się dodatkowa lokacja zwana **Animation Show Room**. Można tam popatrzeć na wszystkie 28 ataków, którymi Riddick jest w stanie zmasakrować Johnsa, a także zobaczyć parę bardzo fajnych easter eggsów.

Cheaty
W czasie gry naciśnij jednocześnie **[Ctrl]** + **[Alt]** + **[~]**, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

map XXX - wczytuje mapę XXX (lista poniżej)
cmd giveall – dostajesz wszystkie bronie i przedmioty
cmd godmode – włącza god mode
cmd noclip – możesz przechodzić przez ściany
unlock all – odblokowuje wszystko, co się da

Lista map
AnimShowroom, fight, I1_Abbott, i1_pigsville, i1_showers, Pa1_Aquila, Pa1_Arrival, Pa1_Infirmary, Pa1_Intro, Pa1_MainFrame, Pa1_Nightvision, Pa1_Pit, Pa1_PopeJoe, Pa1_PrisonArea, Pa1_Riot, Pa1_TheDream, Pa2_Cellcrash, Pa2_Courtyard, Pa2_Diner, Pa2_FuelTransport, pa2_hangar, pa2_intro, Pa2_Lair, Pa2_M_Entrance, Pa2_M_Exit, Pa2_M_Lower, Pa2_M_Rift, Pa2_M_Upper, Pa2_PrisonExit, Pa2_Rail, Pa2_Srf1, Pa2_Srf2, pa2_t17, Pa2_T17_Base, Pa2_T19, Pa2_Transport, pa2_workpass, pa3_corpoffice, Pa3_CryoPyramids, Pa3_FinalBattle, pa3_intro, Pa3_PowerShutDown, Pa3_RecArea

Hearts of Iron II

W czasie gry naciśnij **[F12]**, by włączyć konsolę, wpisz cheat, a następnie wyłącz konsolę, ponownie naciskając **[F12]** (chyba że chcesz wpisać jeszcze jeden cheat):
transports – dostajesz transportowce
escorts – dostajesz eskortowce
nuke – dostajesz jedną bombę nuklearną
supplies – dostajesz +5000 suppliesów
coal – dostajesz +5000 coala
steel – dostajesz +5000 steela
rubber – dostajesz +5000 rubbera
oil – dostajesz +5000 oila
manpower – dostajesz +5000 manpowera
di – ustawia influence na 500
nolimit – usuwa limit budowania jednostek
difrules – włącza/wyłącza god mode
nowar – włącza/wyłącza agresywność komputera
norevolts – włącza/wyłącza rewolty
nofog – włącza/wyłącza fog of war
handsoff – włącza/wyłącza automatyczną pauzę
showid – włącza/wyłącza identyfikatory prowincji
fullcontrol – zyskujesz kontrolę nad każdą nacją
war – zaczyna wojnę

Playboy: The Mansion Cheats

W grze jest mnóstwo rzeczy do odkrycia, ale jeśli nie chce się wam samemu do wszystkiego dochodzić, poniżej znajdziecie dokładne informacje o tym, co trzeba zrobić w **Mission Mode**, by uzyskać dostęp do nowych pomieszczeń i przedmiotów.

Uwaga!
Te same rzeczy można także odkryć w trybie Freeform, ale to już będziecie musieli zrobić sami.

Pomieszczenia
Pool – staje się dostępny po misji 1
Grotto – staje się dostępne po zaproszeniu agenta na specjalne party w misji 4
Clubhouse – staje się dostępne po misji 5

Przedmioty
Massage Table – tylko górne piętro, staje się dostępny po wydaniu magazynu w misji 2
Bunny Back – parter lub górne piętro, staje się dostępny po misji 3
Trampoline – tylko Pool, staje się dostępna po zdobyciu dwóch dziewczyn w misji 3
Leg-O-Lamp – parter lub górne piętro, staje się dostępny po intymnych fikołkach z dziewczyną w trakcie misji 3
Michelangelo – tylko parter, staje się dostępny po opublikowaniu w trakcie misji 4 Playboy Philosophy
Olivia's Hef – tylko parter, staje się dostępny po misji 4
Butt'r'fly – tylko parter, staje się dostępny, jeśli w trakcie misji 5 przeprowadzisz zbiórkę pieniędzy na Operation Validation
Ultra Extreme Dance – tylko Clubhouse, staje się dostępny po zrobieniu w misji 5 numeru z okładką z Karmyn Chase
Obsession – tylko górne piętro, staje się dostępny po znalezieniu w trakcie misji 5 Kena Willarda
Regency End Table – parter lub górne piętro, staje się dostępny po misji 6
Regency Chair – parter lub górne piętro, staje się dostępny po misji 8
Brass Bed – tylko na górnym piętrze, staje się dostępne po misji 9
Regency Sofa – parter lub górne piętro, staje się dostępna po misji 10
Regency Rug – tylko parter, staje się dostępny po misji 11

Ubrania
Retro Zip-Front – odblokowuje się w misji 4, jeśli zmusisz dwóch wrogich pracowników do pomalowania się
Artsy Bunny Shirt – odblokowuje się w misji 5 po okładkowej sesji fotograficznej z Karmyn Chase
Shoulder Wrap – odblokowuje się w misji 6, jeśli uda ci się rozpalić romantyczne uczucia pomiędzy Karmyn Chase a Builder Paris
Playboy Mini – odblokowuje się w misji 6, jeśli uda ci się rozpalić romantyczne uczucia pomiędzy Markusem Jacobskim a dowolną dziewczyną
Leopard Flares – odblokowuje się w misji 7 po sexy Grotto party dla Playmates
Plaid Skirt – odblokowuje się w misji 7 po specjalnych zabawach dla twoich pracowników, Playmates i dziewczyn
Barely There Plus – odblokowuje się w misji 8 po podpisaniu kontraktu z Carmen Electrą
Stars 'n' Stripes – odlokowuje się w misji 8, jeśli uda ci się związać ze sobą Wendy Bigmoney i Ciro Burrow
White Peek-a-Boo – odblokowuje się w misji 8, jeśli uda ci się zdobyć Penny Starks lub Sandra Bellore jako swoją dziewczynę

Narzędzia
Roster Character Editor – odblokowuje się po ukończeniu misji 2, a umożliwia ci edycję imion i wyglądu wszystkich fikcyjnych pracowników i gwiazd.

Uwaga!
Nie można zmienić statystyk, specjalności ani zawodów, a także żadnych danych osób istotnych dla fabuły w Mission Mode.

Punisher

Odblokowanie wszystkiego
Aby mieć dostęp do danego cheata, musisz zdobyć złoty medal na odpowiednim poziomie:
Crazy Deaths – poziom Lucky's Bar
Gun Splitters - poziom Crack House
Zabijasz jednym pociskiem - poziom Ryker's Island
Niekończąca się amunicja - poziom Pier 74 Revisited
Nietykalność – wszystkie poziomy
Nie musisz przeładowywać broni - poziom Stark Towers
Niekończący się Slaughter Mode – poziom Taikagi

•**Odblokowanie wszystkiego II**
Jeśli chciałbyś mieć dostęp do bonusów bez zdobywania złotych medali, jako nazwę profilu wpisz **V Pirate**.

•**Nowe skórki**
Opcja **Extras** w głównym menu. Tam wybierz opcję **Cheats**, a w niej **Unlock Skin**. Aby uzyskać odpowiednią „skórkę", wpisz jeden z kodów:
2000 skin - **CEILINGFAN**
1990 skin - **WOODCHIPPER**
1980 skin - **NAILGUN**

Soldiers: Heroes of World War II

W katalogu, w którym zainstalowałeś grę, znajdź plik: **game.pak**, zrób na wszelki wypadek jego kopię, a następnie zmień mu nazwę na: **game.zip**. Otwórz archiwum za pomocą dowolnego programu rozumiejącego się z zipami (polecamy Windows Commandera), znajdź tam plik: ***\set\registry\lod.reg***, i zapisz na dysku. Otwórz go za pomocą dowolnego edytora tekstu (np. Notatnik) i zmień ustawienia dotyczące poziomu Easy na następujące:

```
{easy}
{enemy}
{health 0.0}
{accuracy 0.0}
{thickness 0.0}
{burst 0.0}
{firing_timeout 0.1}
{player}
{health_increase 99}
{burst 1.0}
{accuracy 99}
{thickness 99}
{health 99}
```

Zapisz plik i skopiuj go z powrotem w to samo miejsce archiwum: **game.zip**. Zmień nazwę archiwum na **game.pak** i uruchom grę, a po wybraniu nowej gry na poziomie Easy twoje jednostki będą nieśmiertelne, zaś wrogowie bardzo słabi.

NIE TOP MARZANNY!

ZATOP SIĘ W GRZE!

KWIECIEŃ W MARCU – CENY W DÓŁ !!!

Cena	Tytuł
99,00	Hearts of Iron 2 (PL)
139,00	Sims 2 (PL)
99,00	Rome: Total War (PL)
39,90	Medal of Honor Allied Assault
39,90	Battlefield 1942 Classic
99,00	Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)
99,00	Playboy: the Mansion (PL)
99,90	Sonic Heroes
119,00	Aleksander (PL)
119,00	Prince of Persia: Warrior Within (PL)
19,90	Future Cop L.A.P.D.
129,00	Men of Valor (PL)
99,00	Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)
139,00	Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL) (DVD)
69,00	Fair Strike (PL)
59,00	Manhunt
99,90	Full Spectrum Warrior (PL)
139,00	Fifa 2005 (PL)
49,90	Port Royale 2 (PL)
19,90	Big Mutha Truckers (PL)
19,90	Syberia (PL)
89,00	Sims 2: Na Studiach (PL)
59,90 !!!	Splinter Cell Pandora Tommorow (PL)
59,90	Gothic: Noc Kruka (PL)
19,90	Hard Truck 18 Wheels of Steel
139,00	Need for Speed: Underground 2
39,90	The I of the Dragon (PL)
99,90	Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL)
99,00	Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)
159,00	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
99,90	Victoria + Dwa Trony: Wojna Róż + Korona Północy (PL)
99,00	Half Life 2
99,00	Tony Hawk's Underground (PL)
99,00	ZOO Tycoon 2
129,00	Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay
9,90	Platoon
199,00	World of WarCraft
39,00	Pool Paradise
99,00	Rollercoaster Tycoon 3 (PL)
69,00	Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL)
69,00	D-Day (PL)
69,00	Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL)
59,00	Kult: Heretic Kingdoms (PL)
99,00	Call of Duty DeLuxe (PL)
49,00	Half Life Bestseller
99,00	Pacific Fighters (PL)
119,00	UEFA Champions League 2004 - 2005
159,00	Pro Evolution Soccer 4 (DVD)
59,00	Gothic 2 (PL)
99,00	Football Manager 2005 (PL)
49,90	Dungeon Siege (PL)
69,00	Medieval Lords (PL)
159,00	Star Wars Battlefront
159,00	Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL)
129,00	Sid Meier's Pirates!
69,00	Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

nowości, zadzwoń, zapytaj

Cena	Tytuł
19,90	Faraon (PL)
19,90	Zeus Pan Olimpu (PL)
19,90	Ghost Recon (PL)
19,90	Panzer General 3: Scorched Earth

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX

Cena	Tytuł
49,90	Magix Hip Hop Maker
49,00	Magix techno maker
119,00	Magix Music Maker 2005

POLSKA INSTRUKCJA

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wioselka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Tytuł	Cena
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Battle Mages (PL)	59,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
Chessmaster 10	139,00
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Emergency 2 (PL)	29,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
Fair Strike (PL)	69,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kangurek Kao 2	29,00
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Lionheart	49,00
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Mortyr 2 (PL)	49,00
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rainbow Six: Athena Sword (PL)	39,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure	39,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	99,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Vietcong (Purple Haze)	79,00

OFERTA SPECJALNA:

Tytuł	Cena
Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Tytuł	Cena
Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Delthkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Tytuł	Cena
Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90

EXE www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

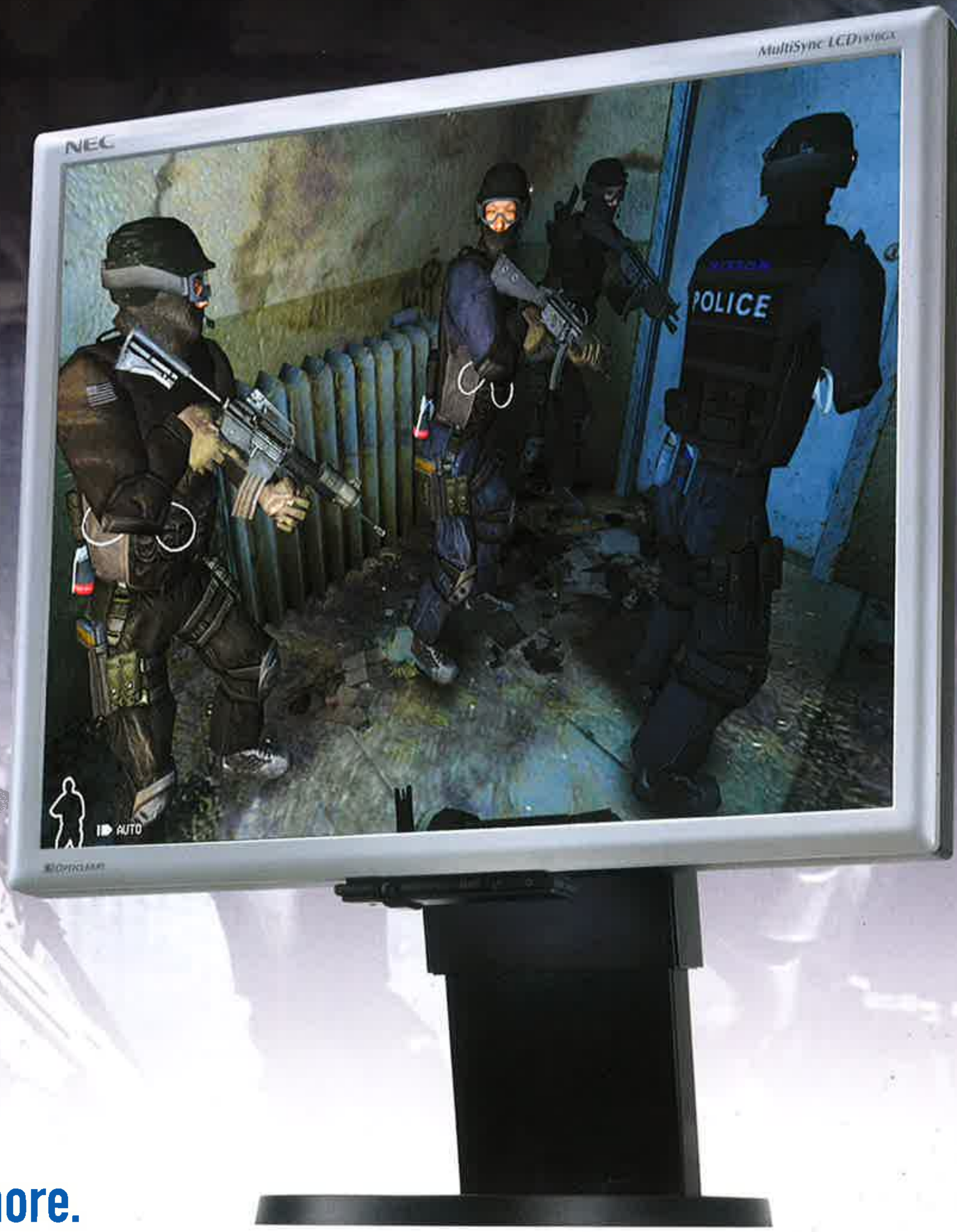
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

12

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1970GX to pierwszy monitor całkowicie dedykowany aplikacjom multimedialnym. Lśniący 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o jasności 400 cd/m², kontraście 700:1 i ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z niego uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nim więcej niż dotychczas.



see more.

www.cdprojekt.info

SWAT 4

Polska wersja już w kwietniu!

Elitarna jednostka policji w akcji

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra, the Sierra logo, SWAT and the SWAT logo are trademarks or registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Developed exclusively by Irrational Games. Developer Modifications Copyright © 2005 Irrational Games. Benelli product images, product names, trademarks and logos used with permission from Benelli USA, Inc. http://www.benelliusa.com. COLT, COLT (STYLIZED "C"), COLT M16, COLT M4, COLT M203, COLT 1991A1, COLT 1911, COLT 1911A1, and AR-15 (in combination and/or alone) are registered and/or common law trademarks of New Colt Holding Corp or Colt's Mfg. Co., Inc. These trademarks and any trade dress associated with these weapons are used with permission of its owners.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:

Monitor **NEC MultiSync® 1970GX** jest dostępny tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Podobnie jak inne monitory